Você seguiu a nossa sugestão? Pulou o carnaval com fantasia de Mortal Kombat? Ok, ok, nós já sabemos: streetmaníacos não saem por aí fantasiados de Baraka ou Sonya. Pois se este é o seu caso, vá direto para a última página da revista ver o que vem vindo por aí. Depois, pra aplacar a ansiedade, folheie calmamente esta edição: tem jogo pra debulhador de 3 anos a marmanjos em geral. Pra começar, os games de Arcade e Mega da capa são obrigatórios pra quem curte luta e basquete na telinha. Há outras boas opções: Clay Fighter 2 JC, Nigel Mansell, um divertido Tiny Toon (no SNES) e Return Fire, um lançamento animalesco de estratégia para 3DO. Luta e esporte são o forte desta edição. Mas o leitor esperto não vai deixar de ler tudo, de ponta a ponta.

x salada 4 e 6

Quatro "princesas" fazem o show no Truque das 1.000 faces. Mas prestem atenção: uma delas é homem!!!

shots 8 a 9

O que rola lá fora: games por telefone, via satélite e outros buxixos internacionais

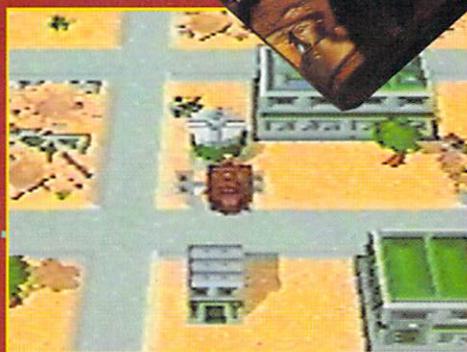
preview 10 e 11

dicas 12 a 16

games debulhados 17 a 37

ARCADE 17
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

Ganhou o selo! Mais um game que já "nasceu" clássico

3DO 20
RETURN FIRE

Um show: estratégias de guerra com música erudita, doses de sadismo e bom-humor

MEGA 24
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

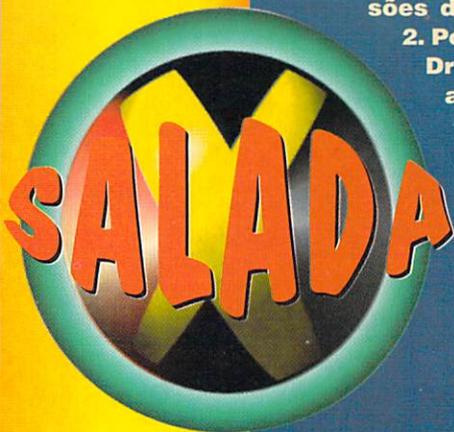
Give me five, man... Yeah! Mais uma cesta quentíssima da Acclaim. E cheia de novidades.

SALADA X

PREGUIÇA

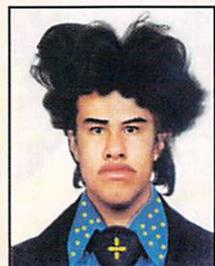
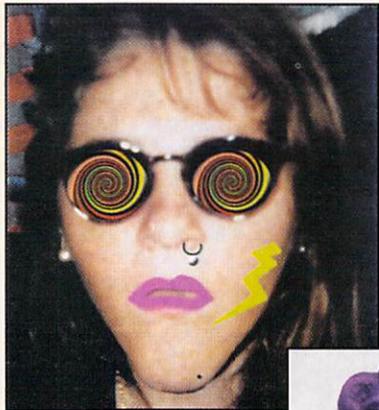
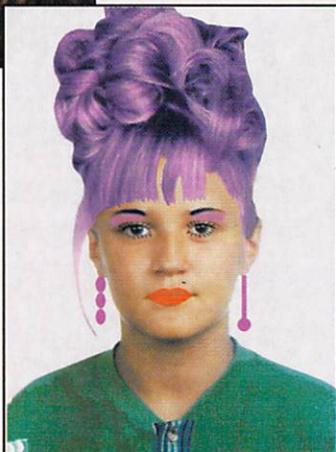
Minha dúvida é sobre as diferenças de qualidade entre as versões do Mortal Kombat 2. Por quê na de Mega Drive faltam vozes e a qualidade de imagens é inferior à do Super NES? Qual é o drama? A Sega tem preguiça de colocar uns megas a mais nos seus cartuchos?

PAULO SÉRGIO M. JÚNIOR
Castilho, SP

Falando sem rodeios, Paulo, isso acontece porque a capacidade de processamento do Mega Drive é inferior à do Super NES. Para preservar a jogabilidade do game é preciso sacrificar as qualidades gráfica e sonora dele. Mas a Sega não é assim tão preguiçosa, afinal criou um acessório poderoso como o 32X para dar mais capacidade ao velho e bom Mega Drive.

TRUQUE DAS 1000 FACES

Valdemiro Martendal Jr., de Luís Alves (SC), resolveu arrasar suas "três amigas" do Clube da Luluzinha. Começamos vampirizando a Joseane (direita)...

... depois a Renata (abaixo) ganhou um visual tipo "Estou doente com tanta chuva"...

...e a Rosilene (esquerda) ia ganhar apenas um supervisual new wave. Foi aí que resolvemos pôr esse brinquinho nasal. Que tal, Valdão?

Homem a gente não perdoa: animaliza mesmo! Isso aí em cima é o que sobrou do Everton Ferreira, de Curitiba (PR)

O André, de Campina Grande (PB), e seu modelito Drag Queen do Carnaval. Paraíba masculino... "arrasô"!!

CDs DE FILMES

Li numa revista que empresas como a Sony e Philips pretendem lançar filmes em CDs num tal padrão MPEG. O Saturno poderá rodar estes CDs? A qualidade dos filmes será a mesma das fitas de vídeo? O Saturno poderá ser transformado num videogame de 64 bits?

JAIR ALVES DE ALMEIDA
São Paulo, SP

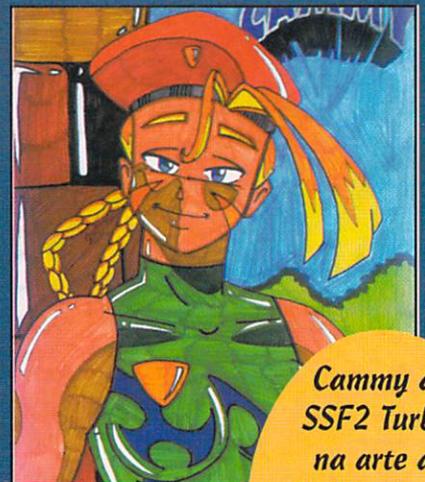
Olha, Jair, este papo de CDs de filmes é supercomplicado. A tecnologia para isso já está disponível, mas as grandes empresas de entretenimento não estão se entendendo para escolher um padrão único, que possa ser usado por todo mundo. O MPEG é um dos padrões em disputa, mas só a Philips o adotou. Se Sony, Philips, JVC e outras gigantes da eletrônica chegarem a um acordo, o padrão de CDs de filmes escolhido pode ser utilizado tanto pelos microcomputadores como videogames multimídia — Saturno, 3DO, Playstation e outros com capacidade mínima de processamento de 32 bits. Para que isso aconteça, bastaria instalar neles uma placa especial. Mas se você quer nossa opinião, ainda é muito cedo para se preocupar com isso e com a possibilidade de o Saturno virar 64 bits.

OH, DÚVIDA!

Vendi meu Mega e um Sega CD. Agora estou indo para os States e queria comprar um novo videogame, mas qual? Multi Mega CDX, o 32X, o Saturn... Oh, dúvida. A propósito, não sei se devo também comprar um Activator.

HENRIQUE B. BIJOS
Bauru, SP

Êta vida difícil a sua, hein? Vai pros States, comprar o videogame que quiser... Mas péra aí, por quê você vendeu seus aparelhos — se bastava apenas comprar um 32X (nos States custa 180 dólares) para ficar com uma tremanda máquina? Você marcou, cara! O CDX faz a mesma coisa que os seus dois ex-videogames faziam, com a diferença de que integra Mega e Sega CD num único aparelho portátil. E para ficar com um console de 32 bits, você ainda tem que comprar um 32X para acoplar no CDX. O Saturno é uma ótima opção, mas tem um probleminha: ainda não foi lançado nos Estados Unidos. Então, das duas, uma: ou você espera lançarem o Saturno ou compra tudo de novo, mais o 32X. Quando ao Activator, não nos sentimos à vontade para dar palpites, pois ainda não o testamos pra valer.

Haohmaru (Samurai Shodown) em desenho de Valdir Duarte, de Mogi Guaçu (SP). Hard!!

Cammy de SSF2 Turbo, na arte de André Moreira da Silva, São Paulo (SP). Que simpatia, não?

JAGUAR

Gosto muito da Ação Games, mas infelizmente tenho que comprar outras revistas porque vocês não publicam matérias sobre o Jaguar.

LUCIANO REMOWICZ
Curitiba, PR

Não publicamos matérias sobre o Jaguar, Luciano, porque este videogame é ainda muito pouco popular no Brasil. Sabemos que com esta resposta você vai ficar babando de raiva, perguntando "mas como não é popular se eu conheço um monte de gente que o tem...", mas nossa decisão foi tomada a partir dos resultados da nossa última pesquisa com os leitores. Nela, o Jaguar quase não aparece. E como temos que contentar dezenas de milhares de gamemaníacos em todo o Brasil, é a dupla Super NES e Mega Drive que manda no pedaço. Se na próxima pesquisa notarmos que o Jaguar cresceu na preferência da galera, certamente vamos mudar nossa decisão, falou?

MÉDIO

GAME CHARADA

O Game Charada desta edição é bem legal. Descubra quais são as 7 diferenças entre as duas imagens. Recorte o original (ou tire uma cópia xerox) assinale as diferenças e envie para:

Revista Ação Games – Game Charada Ed. 78, Av. Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado você confere na edição nº 81 de Ação Games. Participe!

PRÊMIOS

1º ao 3º lugares - Um cartucho de NBA JAM Tournament Edition (para Mega ou SNES, a escolher), mais camiseta Ação Games; 4º ao 10º lugares - Poster de Super Street Fighter 2 Turbo e camiseta.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 75

As fotos que compõem a imagem são dos games X-Men Mutant Apocalypse, Pitfall, The Mayan Adventure, Newman-Haas Indycar Featuring Nigel Mansell e Virtua Fighter. Os ganhadores são: 1º lugar para Gladiston M. A. Júnior, de Timóteo (MG); 2º e 3º lugares para Marília Felippe Chiozo, de Botucatu (SP) e Haroldo Fujiwara, de São Paulo (SP) e 4º a 10º lugares para Fábio Martins Soares, de Manaus (AM), Carlos E. de Carvalho, de Artur Alvim (SP), Francis Vagner dos Anjos Fontoura, de Porto Alegre (RS), Gustavo Barreto Alves, de Porto Alegre (RS), Rosana Leão Bonfim, do Rio de Janeiro (RJ), Vitor de O. Magalhães, de São Paulo (SP) e Gibson Heleno Santos, de Osasco (SP).

COMPRO

DO ou Sega CD em bom esta-
o. Leandro, tel.: (011) 273-
300, São Paulo, SP.

ção Games nº 65. Ou troco
or outras. Roberto, tel.: (091)
22-4699.

VENDO

laster com 2 joysticks.
odrigo, tel.: (016) 635-0837,
ibeirão Preto, SP.

urbo Game VG 9000 com 2
ontroles, 2 carts e um Atari
600 com um controle e 4
arts. Ou troco por SNES com
ontroles e carts. Eber Cha-
es Paim, BR.476, KM 29, CEP
3490-000, Adranópolis, PR.

aster com 2 controles e o
ame Sonic na memória.
aniel, tel.: (061) 372-1279,
rasília, DF.

NES com um cart e Mega
rive também com um cart.
eandro, tel.(011) 273-5300,
.Paulo, SP.

laster 3 com controle turbo.
iego, tel.: (033) 341-1672,
anhumirim, MG.

ES com 2 controles e pisto-
. Aleksandro, tel.: (011) 450-
764, Mauá, SP.

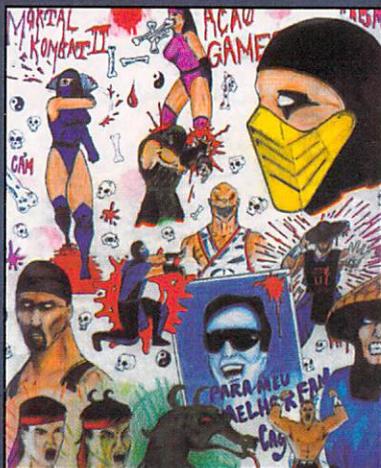
TROCO

laster com 3 carts e uma pis-
ola por Atari ou Geniecom.
ucas, tel.: (0186) 42-2036,
irigui, SP.

icicleta 18 marchas por um
eo Geo ou 2 SNES. Eucimar,
el.: (011) 708-0503.

laster com um controle, pis-
ola e 5 carts por Master Super
ompact. Sandro, tel.: (084)
91-2345, Santa Cruz, RN.

laster com joystick e 2 carts
or Mega Drive com joystick e
m cart. Pago a diferença.
élio B. Lopes, R. Júlio Pi-
heiro, 81, CEP 02870-110,
ão Paulo, SP.

ynavision 3 com dois
oysticks, pistola laser e 7
arts por um SNES. Eliete,
el.: (0123) 33-3476, São José
os Campos, SP.

Flashes de MK2, por Adriano B. Mendes, de Paraná (PR)

DAYTONA

Gostaria de saber se já lançaram o game Daytona USA para Mega Drive.

SÉRGIO SILVA DE SOUZA
Belo Horizonte, MG

Não lançaram, Sérgio. Daytona USA deverá ser lançado este ano para o Saturno e, por enquanto, só no Japão. Só nos resta esperar...

ROAD RASH 2

E aí, negada, tudo em cima? Chega de blablablá, sou muito direto, sabe... Eu gostaria que vocês me dessem todas as passwords deste jogo para Mega.

RAFAELE DIEGO VERDIERI
Criciúma, SC

Direto mesmo, hein! Bom, todas as passwords não dá, mas que tal a melhor moto? Use a seguinte senha para começar com a melhor moto, a Wild Thing, e com uma verba de $ 300,520: EBC91UOD.

J. Game é o personagem criado pelo leitor Ivanildo M. de Souza, de São Miguel dos Campos (AL). Bonitinho...

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Quando este seriado vai virar um game radical? Quando estréia no Brasil o filme do Street Fighter? Onde posso encontrar o Game Saver e o joystick Capcom para jogos de luta?

ARTHUR DE SOUZA ARAGÃO
Rio de Janeiro, RJ

Que cara curioso... Bem, apesar do sucesso dos Cavaleiros do Zodíaco na TV brasileira, este seriado é relativamente antigo no Japão e, se não virou game até agora, é capaz que não vire mais. A Atari está prometendo lançar, em junho, um game chamado Zodiac Fighters para o Jaguar, mas não acreditamos que sejam os mesmos. Quanto aos acessórios em que você está interessado, só chegariam ao Brasil via importação. Assim, procure-os em lojas que trabalham com artigos eletrônicos importados aí do Rio e veja se é possível encomendar. Já o filme do Street, a previsão de lançamento mundial (Brasil incluído) é abril

TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS

Estupenda AG, tenho uma dúvida miserável: como matar o Pedro e a Pedra neste jogo de Mega? Prometo comprar todas as edições por dois anos...

MARIANA DE LIMACOHRO
Porto Alegre, RS

Ebá! Pode economizar a sua mesada, Mariana, pois lá vai sua resposta. Não adianta querer atacar os dois ao mesmo tempo. Escolha um e, quando a bola de pedra começar a rolar para o outro lado, pule e ataque. Repita isso até acabar com o inimigo. Depois, faça a mesma coisa com o outro personagem.

PARAÍSO

Não sei se estou certo, mas imagino a redação da Ação Games como um verdadeiro paraíso. Vocês devem ter todos os videogames aí, não? Como é a redação?

ÁLVARO P. SIQUEIRA
Cabo Frio, RJ

Realmente, Álvaro, temos quase todos os videogames que você possa imaginar: Mega, Sega CD, 32X, Super NES, 3DO, Neo Geo, Master, Nintendo 8 bits, Game Gear, Game Boy, e também uma máquina de arcade da Capcom. E, claro, estações multimídia de PC e Macintosh para fazermos as matérias da Multi Interativa. O difícil é segurar os níveis de adrenalina no meio de tantos videogames e jogos legais. Mas a gente até que consegue, não é?

SONIC & KNUCKLES

Gostaria de saber como eu faço para conectar Sonic 3 com Sonic & Knuckles.

ALEXANDRE ROSA
Goiânia, GO

Fácil, fácil, Alexandre. Repare que o cartucho do Sonic & Knuckles tem um pente na parte de cima, certo? Então, basta você conectar o cart do Sonic 3 ou ainda o do Sonic 2 nesse pente. Pronto! Agora você verá que bagunça estes personagens vão arrumar.

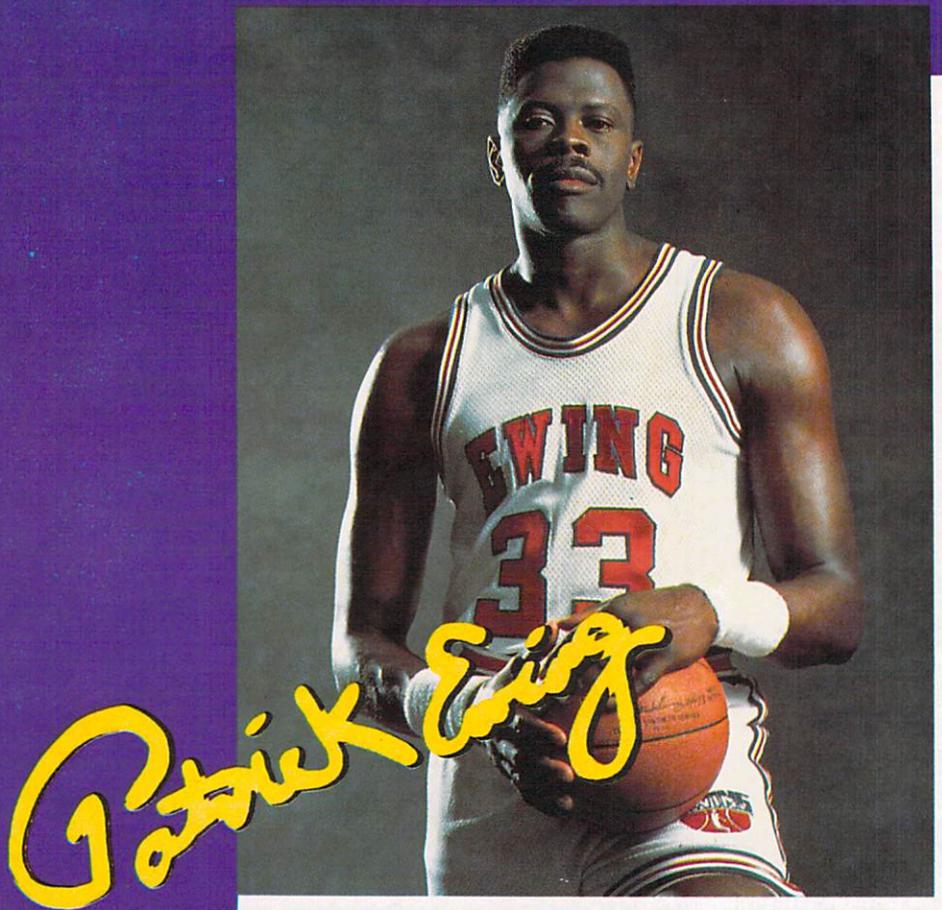
MACETE

Como usar meu videocassete como transcodificador de um Super NES importado, que usa o sistema NTSC?

AMON ALMEIDA AFFONSO
Salvador, BA

É bem fácil, Amon. Em vez de ligar o cabo de áudio e vídeo do Super NES na TV, ligue nos plugues Audio In e Video In do seu videocassete. Aí ligue o videocassete à televisão normalmente. Para fazer o sinal do Super NES chegar à TV, você precisa sintonizar um canal do vídeo que dê passagem para ele (canal AV, ou AUX, dependendo da marca do aparelho). Ao passar pelo videocassete, o sinal do Super NES, que é NTSC, será transcodificado para Pal-M e você verá os jogos com todas as cores a que tem direito.

PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

N★B★A AO VIVO

Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks de limousine na Madson Square Garden?

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!

SHOTS

NINTENDO DO JAPÃO VAI TRANSMITIR JOGOS VIA SATÉLITE

A Nintendo chamou a imprensa japonesa para anunciar que começará a transmitir jogos via satélite em agosto, para o Super NES, apenas no Japão. Isso mesmo: a Nintendo confirma agora a notícia que antecipamos para vocês no SHOTS há um ano.

O novo sistema saiu num acordo da Nintendo com a corporação Sentogiga, uma empresa que opera com transmissão via satélite. E já aderiram as softwarehouses Taito, Konami e DataEast. Para que a coisa funcione, os jogadores de Super NES vão ter de comprar um kit, chamado BS-X (Broadcasting Super Famicom X).

O Super Famicom (SNES japonês), com o acessório de Broadcasting instalado embaixo e o cassete em cima. No alto, o cassete e o pequeno Memory Pack para gravar os games

O Kit traz três componentes. O acessório maior vai instalado embaixo do console. Além dele, vem um cassete para conectar na entrada de cartucho e, por fim, o kit traz um Memory Pack, um pequeno acessório capaz de armazenar jogos de até 8 megabits como se fosse um cartucho normal: quando cansar de um game, o jogador gravará outro.

Segundo a revista Famitsu, a Nintendo não informou quanto vai custar o equipamento nem como o sistema será pago, mas o provável é que seja por assinatura mensal.

Mas deixamos, desde já, uma observação: 8 megabits de memória é muito pouco e não vai dar, por exemplo, pra debulhar jogos tipo SSF2, certo?

SNES POR FONE NOS EUA

Enquanto isso, nos States, a moçada se prepara para debulhar games para o SNES pelo telefone. Isso mesmo: aquele serviço lançado para o Mega Drive nos States (que você conferiu no Shots da Ação Games Nº 76) vai sair em abril para o SNES. Só para lembrar: o X-Com é um pequeno modem que serve para você acessar games através de linha telefônica, conectado a uma central que distribui o jogo via cabo. O serviço começa a funcionar em abril, nas mesmas cidades dos Estados Unidos onde já funciona para o Mega. Vai custar 70 dólares (aparelho com instalação inicial) e 8 doletas por mês de assinatura. Mas só na terra do Tio Sam.

X-Band acoplado ao Super NES. Jogo pelo telefone, só para a galera norte-americana

PHILIPS E 3DO TROCAM FIGURINHAS

A Philips e o grupo 3DO estariam trocando figurinhas e discutindo um possível acordo comercial para somarem forças. Segundo as fofocas da imprensa, a Philips poderia tornar o CD-i compatível com os games para 3DO ou mesmo lançar um 3DO Philips. Se confirmada, uma união comercial desse tipo criaria um forte aliado na disputa pelo mercado de 32 Bits junto com Sega e Sony. E por falar em 3DO, o grupo criou um acessório para aumentar a memória de salvamento do console, de 32 kbytes para 128 kbytes quando conectado à saída serial traseira. Por enquanto, só no Japão e por US$ 100.

CRIADORES DE SF2 PREPARAM UM SUCESSOR

Esta foi capa da revista norte-americana Game Pro. Segundo reportagem da edição de fevereiro da revista, dois dos criadores de Street Fighter, James Goddard e Dave Winstead, pularam fora do barco da Capcom e foram de mala e cuia para a Namco com uma difícil missão: reinventar os jogos de luta e criar um novo sucesso nos 16 bits, capaz de zerar o score das séries Street Fighter e Mortal Kombat.

Segundo a Game Pro, esse jogo já está a caminho e chama-se Weapon Lord. Um game com apenas sete personagens armados com espadas, mas com centenas de golpes, dúzias dos quais são superiores uns aos outros, criando um verdadeiro efeito cascata do tipo: golpe A derrota B, que vence C, que é melhor que D etc. Enfim, um game dificílimo para Mega e SNES. Vamos ver se emplaca.

Para Capcom e Marvel Comics, pela genialidade de X-Men Children of Atom. Elas simplesmente arrasaram...

Para Ação Games: erramos a seqüência de comandos do Test Mode de MK2 na dica do Fergality, edição 74. Sorry moçada: a gente também erra. O certo é: na tela de opções, mova o cursor para Done e faça a seqüência: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →. É Isso!

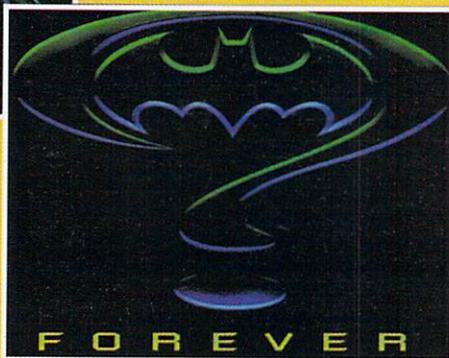
PLAYSTATION PODE SAIR EM SETEMBRO NOS STATES

A Sony estaria preparando uma jogada de mestre: antecipar o lançamento do Playstation nos States de dezembro para setembro, incluindo Mortal Kombat 3 no pacote. E vender tudo a menos de 300 dólares. Os jogos para o console custariam menos de 50 doletas. Outro trunfo deverá ser o lançamento conjunto de sucessos da Konami, como Contra, Castlevania, Mystical Ninja e Tartarugas Ninja entre eles. Tudo a confirmar: afinal, a Midway é uma das parceiras da Nintendo no Ultra 64 e é difícil que ceda o Mortal Kombat 3 antes para a Sony.

ACCLAIM PREPARA O PULO DO GATO

A Acclaim planeja faturar o máximo possível em 95. Em 1994, a empresa conseguiu lançar um dos produtos mais procurados pelos norte-americanos. Os cartuchos de Mortal Kombat 2 (SNES e Mega), renderam 50 milhões de dólares em vendas na primeira semana. Mais dinheiro, no mesmo período, do que alguns dos filmes mais rentáveis do ano: The Lion King, Forrest Gump, The Mask e True Lies, por exemplo. Pra acelerar em 95, a Acclaim garantiu os direitos para videogame de vários filmes e séries que fizeram, fazem ou prometem fazer sucesso nas telas: Stargate, Batman Forever, Judge Dredd (ficção científica com Stallone), True Lies e Homem-Aranha (novíssimo seriado da TV). A Acclaim também anunciou que vai lançar games para CD-ROM de PC, começando por Mortal Kombat 2, NBA JAM T.E. e Batman Forever.

Cena de Mortal Kombat 2 na versão PC

Propaganda da Acclaim para o game Judge Dredd, novo filme de Stallone

Logotipo de Batman Forever: o jogo e o filme vão pintar em julho

Hudson Soft Soccer

SEGA CD

HUDSON SOFT - ESPORTE
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

A Hudson aparece com um título bem pretencioso para agradar os fãs do futebol. Disputando sozinho contra o computador ou em até quatro camaradas, o jogador pode selecionar o tempo e condições do campo, escolher times e duração das partidas. São partidas comuns ou disputa de campeonato. Muitas seleções mundiais estão no CD e, como em Fifa 95, há times nacionais. A trilha sonora promete.

Nesta tela, forme o time e escolha a estratégia

Não gostando do visual, mude o ângulo de visão. Esta é outra opção que o CD oferece

Space Adventure Cobra 2

SEGA CD

HUDSON SOFT - RPG
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Space Adventure Cobra 2 vai conduzir o jogador a um mundo cheio da selvageria de piratas espaciais. É um daqueles RPGs que prometem: foi concebido por Buichi Terasawa – um dos mais conceituados desenhistas do Japão – e conta a história de Cobra, um renegado espacial que é perseguido por piratas, pois sua cabeça vale uma grande recompensa. Após fazer uma cirurgia plástica que mudou o seu rosto, Cobra volta para surpreender seus inimigos. Ao voltar, ele conhece Jane Royal, uma garota que tem o pedaço do mapa de um tesouro tatuado nas costas, mas não consegue encontrar suas duas irmãs, que têm os demais pedaços. Cobra resolve ajudar Jane a encontrá-las e conseguir o tesouro. Mas Crystal Boy, pirata de um grupo de elite, também fica sabendo do tesouro e começa a persegui-los. Haja emoção!

Um mapa do tesouro tatuado nas costas desta tremenda gata? Mas que tesouro!!!

Só pela cara já dá para perceber que o tempo fecha neste RPG

Panic Bomber

SNES

HUDSON SOFT - ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: JUNHO/EUA

Olha o Bomberman atacando novamente. Desta vez, ele vive aventuras em seis países, livrando amigos de enrascadas. Mais umcart a imitar o clássico Tetris. Você joga sozinho, contra o computador ou – com um adaptador – em até quatro amigos. O lance é unir três ou mais blocos da mesma cor. O vencedor passa para o próximo nível. Pra ajudar pintam superbombas (eliminam a tela toda) e bombas comuns (eliminam fileiras). Quem gosta de Tetris e é fã do Bomberman, não pode deixar de conferir.

Veja só os pequenos bomberzinhos sendo empilhados!

Pitfall THE MAYAN ADVENTURE

SEGA CD

ACTIVISION - AVENTURA
LANÇAMENTO: JANEIRO/EUA

Quem curtiu a versão de Pitfall para SNES vai adorar o CD que a Activision fez para a Sega, incrementando a aventura de Harry Jr. nas selvas, tentando libertar seu pai dos domínios do espírito dos Maias. Já na abertura, o game trará imagens digitais. O CD trará também novas fases, das quais três com animações exclusivas. A trilha sonora é um capítulo à parte: inclui 22 músicas originais e tem duração de 50 minutos. Os efeitos sonoros incluem gravações reais de cachoeiras, pássaros e animais feitas nas selvas da Costa Rica. Segundo a Activison, tudo foi trabalhado em estúdios de Hollywood para dar ao jogador a maior sensação de realismo possível. Animal!

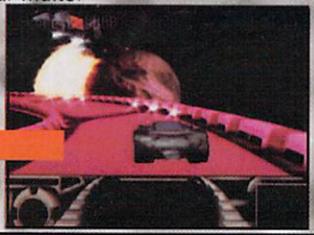
Cara, isso é que é jacaré! Com um bicho desses, não há cipó que dê jeito.

Mega Race

3DO

MINDSCAPE - CORRIDA
LANÇAMENTO: JANEIRO/EUA

Você é o astro principal de Mega Race, um quadro do Virtual World Broadcast, show futurista, onde a platéia é louca por sangue. Você participa de uma corrida e, pra ficar na liderança, tem que "bater" cinco rivais na estrada. A corrida é cheia de fúria e malandragens. Todos os pilotos estão armados até os dentes e os gráficos são tão realistas que você quase acredita estar nesse mundo. Quem curte o estilo Road Rash de dirigir certamente vai gostar muito.

Você, na pista, face a face com um eclipse

Saque só a highway do futuro onde você vai competir. Muito deslealmente, é claro

Rally: THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

SEGA CD/SNES

JVC - CORRIDA
LANÇAMENTO: ABRIL/EUA

Com um nome desse tamanho, a corrida promete ser das boas. Esperemos que as aparências não enganem a galera viciada num volante. Até quatro chapinhas podem encarar este desafio usando um adaptador. Desenvolvido com a ajuda do Britain Royal Automobile Club, o game é a simulação fiel de um rally de verdade. A versão para Sega CD inclui imagens digitalizadas dos 35 estágios do atual rally da Inglaterra. A versão de SNES tem cinco diferentes desafios nas pistas

Dos cinco carros, qual terá o melhor desempenho? É esperar pra testar

Olha a chuva, moçada! Selecione os pneus adequados

Station Invasion

3DO

THE 3DO COMPANY - EDUCATIVO
LANÇAMENTO: JANEIRO/EUA

Criação da 3DO Company, este game é pra galera de 7 a 14 anos e mostra o mundo da tevê e como ele é feito. Jogo interativo que promete agradar os curiosos também. Depois de juntar grana vendendo limonada e tomando conta de crianças, cinco garotos criam um estúdio de televisão. Como produtor, você deve resolver problemas e desafios próprios do mundo da TV. Gráficos muito avançados e som tudo a ver.

Os personagens foram filmados numa tela limpa. Depois, foram introduzidos os elementos de cada cena por computador. Confira o resultado

FIFA SOCCER 95

MEGA

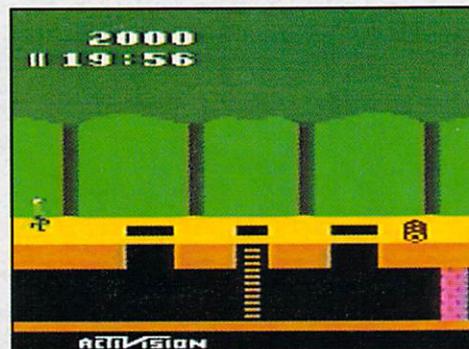
Este é um dos melhores games do ano! De quebra, tem dicas animalescas para animar ainda mais suas partidas. Siga passo-a-passo as instruções e divirta-se a valer!

Loucuras - Este game é muito legal. Imaginem que cada vez que você vence um campeonato, ganha uma senha com uma dica diferente. Muito complicado? Que nada! O espertíssimo leitor Emerson Roberto Sauro, de São Paulo (SP), fez o 'trabalho duro' para a galera e dá todas as dicas. Comece o game normalmente, aperte Start para pausar e você verá uma tela para mudanças de esquemas e outras coisas, certo? **Selecione Options e aperte C para entrar na tela seguinte. Aí é só executar as seqüências abaixo – ou todas, por que não? – de acordo com o efeito que quiser.** Um som diferente indicará que o truque deu certo. **Aperte Start para voltar à tela anterior e depois aperte A. Tcharam! Eis que, finalmente, surge a tela Cheats com todos os efeitos que você escolheu**. Depois de ter feito estas seqüências uma vez, não será necessário repeti-las. O cart tem bateria e memorizará a dica. Você ainda pode escolher se ela funcionará para o jogador do time da casa – joystick um –, para o time visitante ou para ambos. Se quiser, também pode optar por não ligá-la. Aí é chamar um amigo e correr pro abraço.

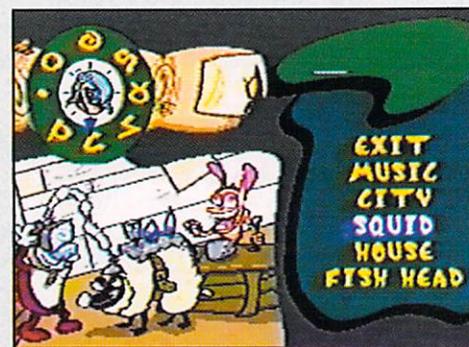
Superdefesa - B, B, B, B, B, C, B
Super-Ataque - A, A, A, A, A, B, C
Time dos Sonhos - A, A, B, B, C, C, A, A
Supergoleiro - A, A, A, A, A, B, B, B, B, B
Superpotência - B, A, B, B, B, B, B, B, B, B
Bola Maluca - C, A, B, C, C, B, A, C
Linhas Invisíveis no campo - C. C, C, B, A, A, A, B
Shootout (pênatis) - A, B, A, C, A, B

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

SNES

Jogo do Atari - Sem preconceitos, vai: o Pitfall, do Atari, até que foi um jogo legal para a época dele. Na versão para Super NES, você pode ressuscitar o velho game fazendo a seqüência **Select, A, A, A, A, A, A, Select. Isso na tela de apresentação**, enquanto o bumerangue voa em volta da palavra Start. E confira como os videogames evoluíram.

REN AND STIMPY TIME WARP

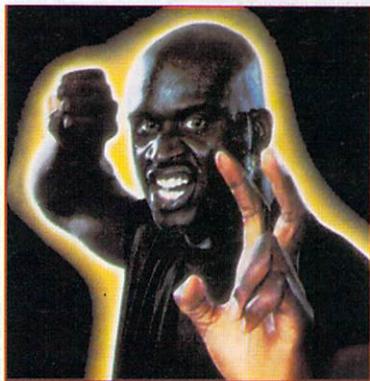
SNES

Passwords - Existem minigames dentro deste jogo que você pode acessar usando passwords especiais. Mas como elas são escritas com símbolos esquisitos (e não temos nada parecido na tipografia da revista), o jeito foi trocá-los por números. **Na tela de entrada de passwords, imagine que o disco com símbolos seja um relógio de oito números, e que o sinal parecido com uma espiral seja o número oito.** Seguindo o sentido horário, o próximo símbolo seria o número sete, e assim por diante até completar toda a volta. **Agora que você já sabe a que número corresponde cada sinal, é só usar estas passwords e acessar os minigames: 53741 e 71682.**

NOVO CHICLE
BOLIN
FRUTAS
O CHICLE QUE VIROU FRUTA!
BOLIN FRUTAS
BOLIN FRUTAS

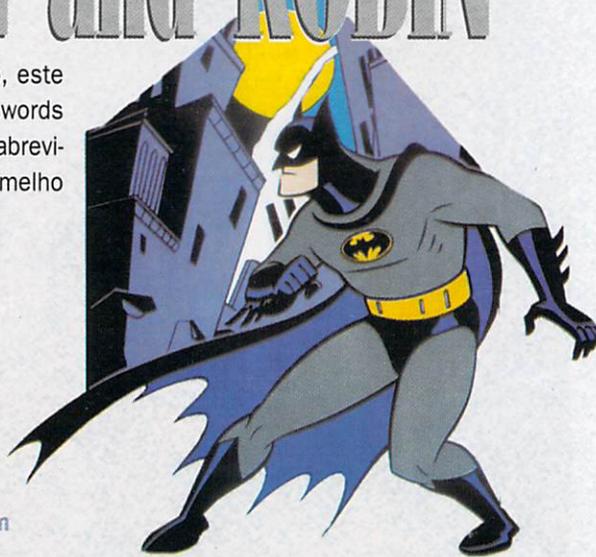
NOVO
CHICLE
FLICS
CHICLE
FLICS
VITA SPORT
VITAMINA
C

SHAQ FU

SNES

Lutas com sangue - Fique com o truque que faltava para deixar este game mais legalzinho. É sangue para vampiro nenhum botar defeito. **Na tela de opções, entre com a seqüência Y, X, B, A, L, R.** Se a tela piscar em vermelho, sinal de que o código entrou.

THE ADVENTURES OF BATMAN and ROBIN

SNES

Passwords - Uff! Joguinho encrencado, este aqui. Relaxe e aproveite nossas passwords para todas as fases. Fique ligado nas abreviações: ND é nada, VD é verde, VM é vermelho e AZ azul, sacou?

Green Peace	Trouble in Transit
ND ND ND VD	AZ VD ND ND
AZ VD VD VD	VM VM ND AZ
VM VD ND VD	ND ND AZ VM
ND ND AZ ND	ND VM ND VM

Fowl Play	Perchance to Scream
AZ AZ VM VM	AZ AZ VM ND
AZ VD ND AZ	AZ VD AZ VD
VM VD VM AZ	ND ND VD VM
VM AZ AZ ND	AZ ND AZ ND

Tale of the Cat	Riddle me This	The Gauntlet
VM VD ND VD	AZ ND AZ ND	ND AZ VD ND
AZ VD AZ VM	AZ VD ND VM	VM VM VD VD
AZ VM ND ND	AZ AZ VM AZ	VM ND VD ND
VM VD AZ ND	VD VD AZ ND	ND ND ND VM

DEMOLITION MAN

3DO

Sangue - Código desaconselhável para irmãozinhos pequenos, jogadores de estômago sensível e pais em geral. **Na tela de apresentação, gire o Direcional em sentido horário e aperte R e L várias vezes, tudo junto.** Se de repente uns respingos de sangue escorrerem da tela... apanhe o balde porque vem mais.

FATAL FURY SPECIAL

SNES

Jogue como Ryu Sakasaki - Olha a dica para jogar com o homem... **Na tela do logo Takara, execute rapidamente esta seqüência de comandos num único movimento: ↓ ↘ → → ↘ ↓ ↙ ← X.** Se os comandos tiverem entrado, o título do jogo ficará azul. Ao entrar na tela de seleção de personagens, Ryu estará lá, ao seu dispor.

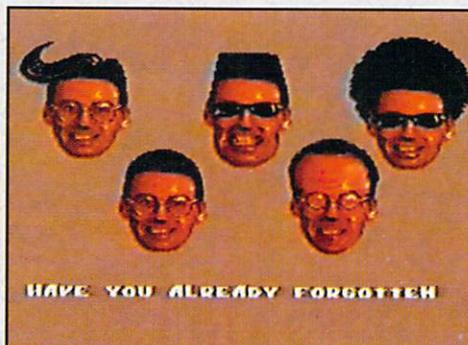
Golpe especial - O leitor César Antônio S. Camargo, de Itapetininga (SP), descolou uma dica esperta para quem tem dificuldade em executar golpes muito complexos durante as lutas. **Basta segurar o botão de chute forte (A) por mais de cinco segundos** e um golpe poderoso sairá, variando de acordo com o tempo em que o comando ficou pressionado.

EARTHWORM JIM

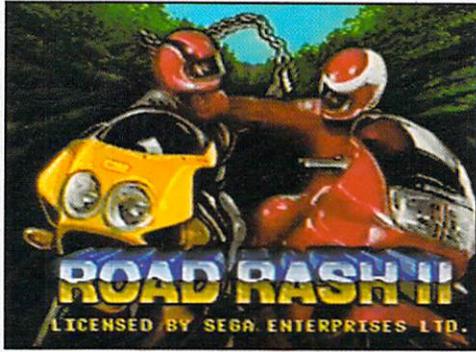
SNES

Debug mode - Sem querer fazer piada, este game da minhoca não é mole não. Mas felizmente descolamos o famoso debug mode, que deixa você modificar várias características do jogo. O procedimento é o seguinte: **inicie o game normalmente, aperte Start para pausar, segure ← e depois aperte A. Em seguida solte os dois comandos juntos e, rapidamente, faça a seqüência B, X, A, A, B, X, A**. Você verá duas telas em preto-e-branco e, finalmente, surgirá a esperada tela do debug. Nela você encontrará as opções **Stage Select**, para seleção de fase; **Cheat Mode**, para ficar invencível; **Map View Mode**, que mostra o estágio inteiro: e **Frezeability**, que permite pausar o jogo sem que a tela escureça. Agora sim, moleza!

Pule de fase - Quando você estiver numa fase muito embaçada, não vacile. Pause o game e use esta seqüência para pular para o estágio seguinte: **A, B, X, A, A + X (juntos), B + X (juntos), A + X (juntos).**

Casseta e Planeta - Para ver as lindas caras dos programadores do jogo, **inicie o game, pause em qualquer momento e entre com a seqüência Y, A, B, B, A, Y, A, B, B**. Faça a dica e veja se eles não parecem uma versão americana da turma do Casseta e Planeta.

DICAS

ROAD RASH 2

MEGA

Melhor moto - Olha a manha descolada pelo leitor Roberto Denning, de Braço do Norte (SC): começar com a moto Wild Thing 2000 na primeira prova e com nitros infinitos. **Basta apertar juntos, na tela de apresentação, os comandos A + C + ↑ + Start.**

Password - Já para iniciar o game com a mesma moto, mas no level 5 e com muito dinheiro, o lance é usar a password **EADI 5VNC.**

ECCO THE DOLPHIN

MASTER

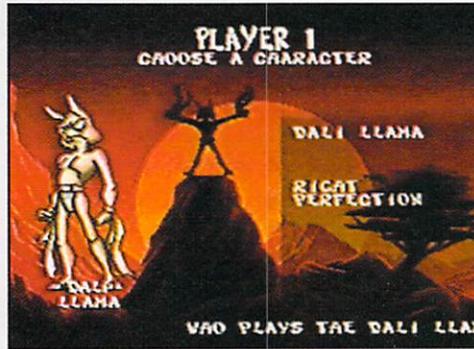
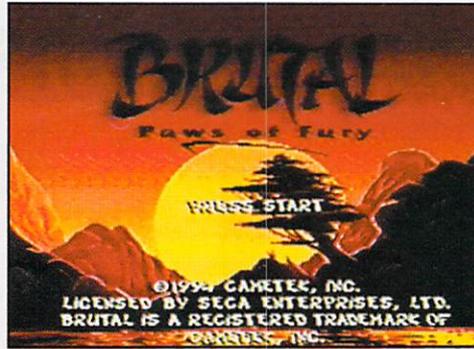
Passwords - O leitor Maiquel Sampaio de Melo, de Tabuleiro do Norte (CE) manda as senhas de acesso a todas as fases do game. Só um toque: apesar dos nomes repetidos em algumas fases, elas são diferentes.

Medusa Bay - **YCBFV**
Undercaves - **IGCNF**
Ridge Water - **SBBAD**
Open Ocean - **ORBOE**
Cold Water - **CBJUF**
Open Ocean - **WRJGG**
Deep Water - **CVFMH**
The City of Forever - **CNVWI**
Origin Beach - **MGJNV**
Dark Water - **GRRCK**
Deep Water - **OVFCL**
The City of Forever - **KWGCM**
The Tube - **WKCAO**
The Machine - **KOGWP**
The Vortex - **OWWAQ**

BRUTAL

SEGA CD

Dali Llama - O leitor Fábio Luís Alves da Fonseca, de São Paulo (SP), dá de bandeja tudo o que você precisa para controlar o último chefe do jogo. Valeu, Fabião! Vamos lá:

Controlar Dali - Quando aparecer a palavra Brutal, na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos **C, A, B, A, ←, A.**

Password - Agora que você já convocou Dali para lutar, use esta password para que ele execute todos os golpes: **D828KNCIAAACE8MK**

Golpes - Por último você precisa saber quais são os golpes do personagem:

A + B - Taunt

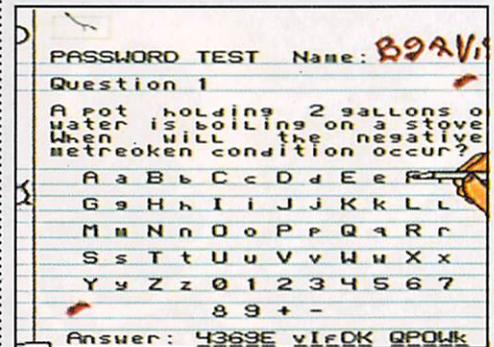
Para trás + A + B + C - Smoke (ao utilizar este golpe você fica invencível

B+C - Head butt

A + B + C 2s (dois segundos) depois B, B, B - Mind of de Gods

BEAVIS and BUTT-HEAD

MEGA

Password - Se o jogo pode ficar mais fácil, pra que fazê-lo do jeito mais difícil? No modo 1 jogador, basta entrar com a password **e7EKY iP2qe taVYF** para começar com todas as armas.

Outra password - Agora é para começar o modo 2 jogadores já com armas: **Js2Nt 9SArV fDTRi.**

Mais passwords - Depois não diga que a gente não deu o serviço completo, hein? As passwords abaixo são para as fases.

GvKlh fuhli G7pC
Vz6QB OWBCd AMnGC
e7EKY iP2qe taVYF
Js2Nt 9SArV IDTRi
W2mub SRhdk GINOh
4369E vlfDK QPOWk

SHAQ FU

MEGA

Lutas com sangue - Este truque não deixa exatamente o game como um Mortal Kombat, pois de sangue mesmo só saem uns pinguinhos. Em todo o caso... **na tela de opções, faça a seqüência A, B, C, C, B, A.**

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM Capcom

Luta - 1 ou 2 jogadores
300 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Sem comentários. É bom demais e tem que jogar muito. O que poderíamos esperar de um game que tem átomo no nome? Só mesmo uma explosão atômica, certo?

CHILDREN OF THE ATOM

Faça sua lição, estude bem para as provas, ligue para os seus amigos e pague todas as suas dívidas. Enfim, faça tudo o que for preciso para ter tempo livre. É só o que você vai querer ter quando conhecer X-Men Children of The Atom. A nova máquina da Capcom tem todos os ingredientes que garantem sucesso: bons gráficos – com destaque para os cenários de cada personagem, alguns com até 3 telas de "altura" –, sons de primeira e jogabilidade, como sempre, precisa. Junte a isso dez personagens – seis heróis e quatro vilões – e dois chefões que arrebentam de fazer sucesso na TV e nos quadrinhos e... pronto! Dá-lhe dias e mais dias "morando" nos fliperamas. Confira os detalhes e principais golpes deste jogaço. Uma boa opção para quem quer sair da linha SF2 e MK.

SUPERPULOS

Com a seqüência ↓ ↑ feita rapidamente, seu personagem pode saltar até três telas de altura! Ótimo para armar contra-ataques.

AUTOGUARD

Na tela de escolha você opta por defesa manual ou automática. Mas fique esperto: a defesa automática só dura um round por luta e modifica seus comandos nesta luta.

GOLPES

O grande lance deste game são os combos. Como é possível acertar o inimigo no chão, no alto e em qualquer lugar, a variedade de combos aumenta bastante. Outras características legais são as esquivas e ataques de surpresa. Com ← ← ou → → é possível reverter um ataque do inimigo e vencer uma luta perdida.

X Abilities - São características próprias de cada personagem e só podem ser feitos com a barra de energia cheia. Para carregá-la utilize os Special Moves

Hyper X - Supermagia de cada personagem

MORTE SÚBITA

Outra novidade! Após um empate no terceiro round, o quarto round será vencido por quem conseguir acertar o adversário primeiro. Vale golpe simples ou especial.

RASTEIRAS

Quando conseguir dar uma rasteira no inimigo, seja rápido: por alguns segundos ele permanecerá deitado e você terá a chance de acertá-lo novamente. A menos que ele dê ← ← + soco ou chute. Neste caso o cara consegue se esquivar de seu segundo golpe.

QUEDAS

Quando um personagem é arremessado para o alto pode se machucar. Evite isso colocando o direcional ↓ + 3 socos. Assim ele cai em pé. Mas esse recurso "gasta" energia de seu X Ability

OS CHEFÕES

Juggernault (o Fanático) - irmão do Prof. Xavier, o pilantra não é mutante. Seus poderes são mágicos e ele odeia os X-Men e seu irmão porque desde nascença foi considerado o "Patinho Feio" da turma. Sua vingança agora é destruir tudo e todos.

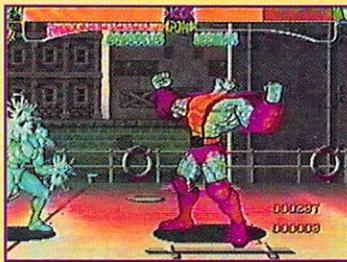
Magneto (o Mestre do Magnetismo) - o Prof. Xavier e os X-Men acreditam na coexistência pacífica entre humanos e mutantes. Magneto discorda desta teoria e acha que os mutantes são seres superiores. Seu objetivo é destruir os X-Men para poder dominar o Mundo.

X-M

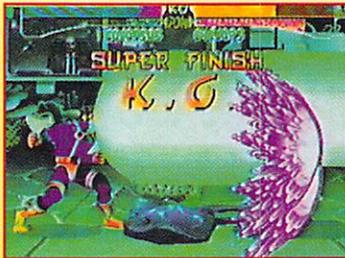
COLOSSUS

Special Moves
Giant Swing - ↓ ↘ → + soco
Power Tackle - ↓ ↘ → + chute (seu herói fica invencível às magias inimigas)

Hyper X
Super Dive - ↓ ↘ → + 3 socos (acerta subindo e descendo)

X Ability
Super Armor ↓ ↙ ← + 3 socos (enquanto ele brilha, nada o derruba. Bom para partir para cima do adversário)

Outras características
Knock down - no ar, → + soco forte
Lift Up - perto do inimigo, aperte ↓ + soco para levantá-lo do chão
Até golpes normais tiram energia do inimigo

CYCLOPS

Special moves
Optic Blast - ↓ ↘ → + soco
Rising Upper Cut - → ↓ ↘ + soco (continue apertando até levantar o inimigo)

Hyper X
Mega Optic Blast - ↓ ↘ → + 3 socos

X Ability
Super Optic Blast - ↓ ↙ ← + 3 socos (use o direcional pra comandar o raio)

Outras características
- Dá pulos duplos
- Ataca agachado
- Faz combos com golpes normais

ICEMAN

Special moves
Ice Beam - ↓ ↘ → + soco (bate todas as magias, incluse a Power Tackle do Colossus)
Ice Avalanche - soco forte + chute (forte cai na frente, médio cai na metade da tela e fraco cai bem perto do herói)

Hyper X
Arctic Attack - ↓ ↘ → + 3 socos

X Ability
Ice Fist - ↓ ↙ ← + 3 socos

Outras características
O Icebeam é bom para segurar os lasers

SUPER

SENTINEL

Special moves
Rocket Punch - ↓ ↘ → + soco
Sentinel Force - ↓ ↘ → + chute

X Ability
Flying - ↓ ↙ ← + 3 socos

Hyper X
Plasma Storm - ↓ ↘ → + 3 socos

Outras características
- Knock Down - pule e, no ar, aperte ↓ + soco forte
- Até os golpes normais podem tirar a energia inimiga
- Lift Up - perto do inimigo, aperte ↓ + soco para levantá-lo

SILVER-SAMURAI

X Ability
Touki - ↓ ↙ ← + qualquer soco

Special moves
Hyakuretutou - aperte soco rapidamente
Shuriken - ↓ ↘ → + soco

Bunsin - ↓ ↙ ← + 3 chutes

Hyper X

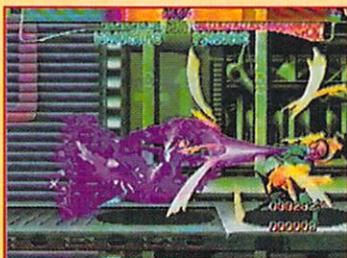
Raimeiken - ↓ ↘ → + 3 socos

Outras características
Até os golpes normais podem furar a defesa inimiga

MEN

PSYLOCKE

Special Moves
PSI-Blast - ↓ ↘ → + soco -
PSI-Blade Spin - ↓ ↘ → + chute

Hyper X
PSI-Thrust - ↓ ↘ → + 3 socos (direcional + soco, continua o golpe)

X Ability
Nin-Jutu - ↓ ↙ ← + qualquer botão

Outras características
- Dá pulos duplos
- Faz combos com golpes normais

STORM

Special moves
Whirl Wind - ↓ ↘ → + soco
Lightning Attack - direcional + soco forte + chute forte

Hyper X
Lightning Storm - ↓ ↘ → + 3 socos

X Ability

Wind Control Back - ↓ ↙ ← + 3 chutes

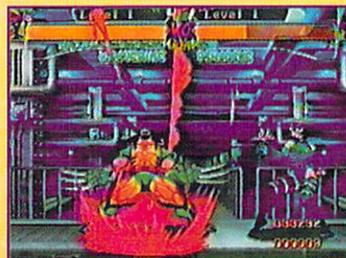
Wind Control Front - ↓ ↘ → + 3 chutes
Flying - ↓ ↙ ← + 3 socos

Outras características
- Movimenta-se durante os pulos
- Ataca e corre (direcional + 3 socos) no vôo

WOLVERINE

Special moves
Drill Claw - direcional + soco forte + chute forte
Tornado Claw - → ↓ ↘ + soco (continue apertando soco para levantar o inimigo)

Hyper X
Berserker Barrage - ↓ ↘ → + 3 socos

X Ability

Healing Factor - ↓ ↙ ← + 3 chutes (recupera parte da energia)

Berserker Charge - ↓ ↙ ← + 3 socos (golpes saem mais rápido)

Outras características
- Pula da parede (movimente-o contra a parede)
- Basta um soco forte para derrubar o inimigo

VILÕES

SPIRAL

X Ability

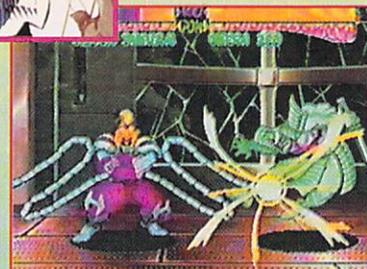
Special moves
Dancing Sword - → ↘ ↓ ↙ ← + 3 socos
6-Hand Grapple - ↓ ↑ + soco

Hyper X

Metamorphose - ↓ ↘ → + 3 socos (Vira todos e dá um combo mortal)

Chute fraco - power up

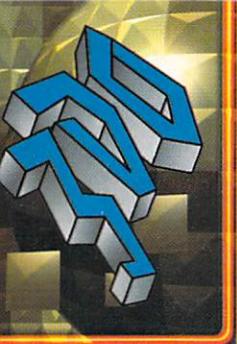
Dance - ↓ ↙ ← + qualquer botão. Sendo:
Soco fraco - troca de posição
Soco médio - teleport
Soco forte - queda rápida
Chute médio - supervelocidade
Chute forte - invisibilidade
Chute fraco - (*foto*)

OMEGA RED

Special moves
Carbonadium-Coil - ↓ ↘ → + soco (apertando soco repetidamente rouba energia do inimigo)
Omega Strike - ↓ ↘ → + chute (aperte chute novamente para parar o golpe)

Todos os lutadores variam os golpes. Assim, fazendo a seqüência com o botão forte o golpe vai pra cima, se utilizar o médio vai reto e se usar o fraco vai pra baixo. O Optic Blast do Cyclops é o exemplo perfeito

Hyper X

Omega Destroyer - ↓ ↘ → + 3 socos

Outras características
- Pode correr no alto
- Após agarrar o oponente com o espiral você pode acertá-lo com outro golpe (direcional + soco) ou absorver sua energia (aperte soco ou chute rapidamente)
- Ataca enquanto pula

RETURN FIRE
Silent

Estratégia/Ação
1 ou 2 jogadores

...RÁFICO	●●●●●
...OM	●●●●●
...ESAFIO	●●●
...IVERSÃO	●●●●
...OGABILIDADE	●●●
...RIGINALIDADE	●●●●

...CD é bom e os lances de ...adismo devem ser encarados ...om bom humor. O chato são ...s zooms muito freqüentes que ...mbaralham a visão

COMANDOS

HELICÓPTERO (...METRALHADORA E MÍSSIL)

...e R	Girar 360 graus
	Míssil ar-terra
	Míssil ar-ar
	Escolher arma

TANQUE (ARMADO COM BALAS)

...e R	Move a torre
	Míssil terra-terra
	Míssil terra-ar
	Centrar torre

ASV CARRO-TANQUE (ARMADO COM MÍSSEIS E MINAS)

	Míssil terra-terra
	Míssil terra-ar
	Colocar mina

JEEP (ARMADO COM GRANADA)

	Usar granada
	Virar anfíbio
	Pegar bandeira

Um jogo de guerra que mistura estratégia com ação é o resultado do trabalho da Silent Software para o 3DO. O game tem possibilidades infinitas em nove fases onde o legal mesmo é passar com seu tanque por cima do acampamento inimigo e ver o estrago. O som leva cincão na nossa cotação: é bala e inclui Aleluia, Aleluia, de Haendell, Cavalgada das Valquírias, de Wagner e outros clássicos que você provavelmente conhece. Mas como nada é perfeito a visão em "zoom in" e "zoom out" deixa os olhos bem ruizinhos. Sente-se longe da tevê e mande bala, mísseis, granadas...

GUERRA É GUERRA

Em algum lugar de uma ilha no Pacífico, sua tropa tem a missão de dominar o território inimigo conquistando a bandeira deles. Para isso você dispõe de quatro veículos e muita munição. Uma boa dose de coragem e estratégia ajudam bastante. Em Return Fire, você ataca covardemente o inimigo enquanto ele dorme em barracas. Sem pena, persegue os soldados que conseguiram fugir dos abrigos de suas bases. Cara, ainda bem que tanta crueldade é só mentirinha!

QUASE INFINITO

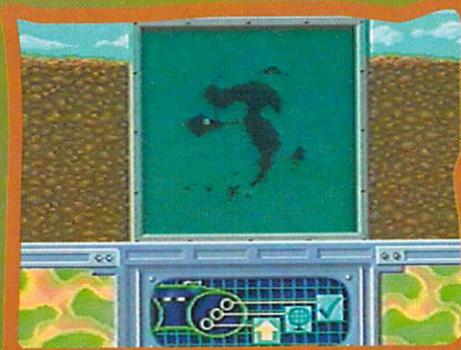
O CD tem nove fases e vários mapas, que marcam seu cenário de batalha. O jogador começa pela primeira e depois de realizar a missão – que é capturar a bandeira e voltar à base – passa para a fase seguinte e escolhe outro mapa. Após realizar as nove fases, o game fica gravado, daí então, o jogador pode escolher qualquer fase. Isso dá uma possibilidade quase infinita de batalhas. E se você quiser voltar a um mapa depois de realizar a missão, vai encontrar o cenário armado novamente, preparado pra outra batalha.

Os quadrinhos vermelhos nas laterais indicam o número de fases. Depois de zerá-las, os quadrinhos ficam verdes. Use o Direcional para selecionar fase e mapa

VEÍCULOS

Dentro da base estão os quatro veículos. O melhor é o carro-tanque, mas apenas o jeep pode buscar a bandeira inimiga.

Use o Direcional para escolhê-los nesta tela e aperte A para sair da base.

Apertando C o soldado pode ver a munição e o combustível do veículo escolhido

Já com o B você aciona o radar. Veja sua base e também onde está a bandeira

★ O CD permite jogar a dois. Um exército é verde e o outro marrom

★ São duas opções de língua para escolher. Assim fica mais fácil entender o esquema do jogo

★ Observe os painéis dos veículos para controlar munição e gás. Apenas o jeep não possui radar

1ª FASE

Escolhendo qualquer campo de batalha nesta primeira fase, sua missão será um treino. Seu caminho até a bandeira está livre, pois não há inimigos. Mesmo depois de pegar a bandeira, continue percorrendo a região para ver os tipos de estrutura que você vai encontrar em outras missões.

Ao encontrar a cabana que abriga a bandeira, atire e destrua totalmente a estrutura.

Volte então à base, fique bem em cima dela, aperte B para entrar e pegue o jeep. Volte para o local da bandeira, pegue-a e retorne à base

Fuçando na ilhota, agora de helicóptero, mesmo depois de ter pego a bandeira, você pode encontrar um submarino e destruí-lo só de alegre

2ª FASE

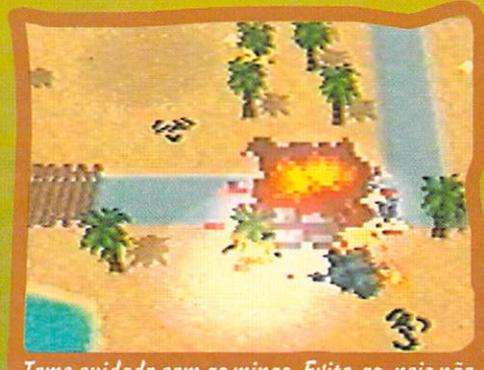
Aqui você escolhe um outro mapa. Escolhemos o segundo. Observe bem o campo inimigo e tire proveito de algumas instalações.

Os tonéis são reservatórios de combustível. Reabasteça sempre

Para repor munição, pare nestes bangalôs. Os inimigos também podem usá-los

Veja como os soldados são pequenos. Mande-os dessa pra melhor usando as rodas de seu veículo. Galera, perdoem o sadismo!

9ª FASE

Escolhemos o mesmo mapa da segunda fase. Aparecem mais inimigos e a base oponente está melhor estruturada. A bandeira está superprotegida. Ah! Fique ligado nesta informação: em fases adiantadas há mais de uma cabana, mas somente uma protege a bandeira. Descubra qual.

Tome cuidado com as minas. Evite-as, pois não podem ser destruídas. Se vacilar... veja o estrago

Você também pode sofrer um ataque de outro helicóptero. Não marque, cara!

Um game que mistura a ação de combates aéreos com o pique dos games de tiro. O esquema é semelhante ao de Tomcat Alley, mas desta vez você se preocupa exclusivamente em mirar e acertar alvos aéreos e terrestres. O visual é feito com imagens digitalizadas de baixa definição e o clima lembra filmes como Top Gun, inclusive com direito à mocinha durona. Portanto, ajeite o topete e prepare o dedo...

MIDNIGHT RAIDERS
Stargate

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	3
SOM	4
DESAFIO	4
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	2
ORIGINALIDADE	3

A ausência de controle de munição é terrível! A cara dos atores é bem familiar, parecem ter saído de algum seriado da TV

COMANDOS

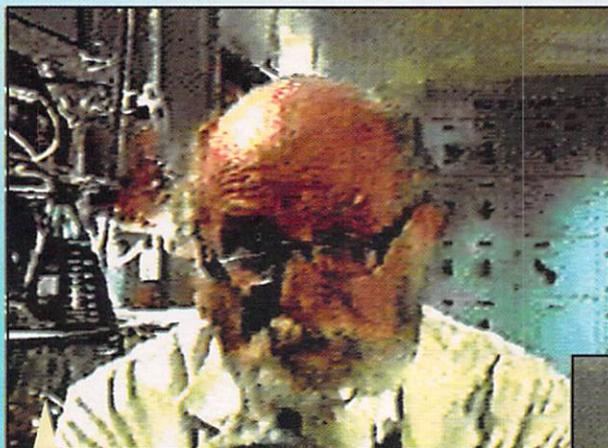
NO HELICÓPTERO

B	Míssil ar-ar
C	Míssil ar-terra

NO CHÃO

A	Atira/Recarrega a arma (coloque a mira no canto inferior direito da tela e aperte A)

RESGATE ARRISCADO

Na história você é Joker, o atirador do helicóptero Apache. Seu companheiro é o piloto Stryker. Acompanhando vocês está o segundo Apache, que leva a atiradora Sparks. Ela irá ajudá-lo no final da missão. Você deve resgatar o professor Victor Mensch – o maior especialista vivo em armas químicas – das mãos do grupo terrorista de Al Shakkur. Eles pretendem extrair todos os conhecimentos secretos do professor e, antes que isto aconteça, você deve resgatá-lo vivo. Para isto, você terá que destruir vários helicópteros, tanques e lançadores de mísseis. No final da missão, você ficará a pé na fábrica inimiga com apenas um revólver. Prepare a mira e boa sorte!

O professor Victor Mensch está apavorado. Vá em frente e tire o velhinho da enrascada

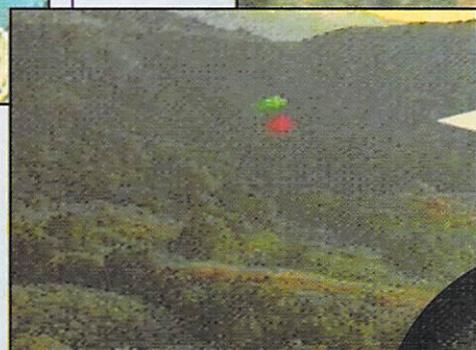
RAPIDEZ NA MIRA

O game exige que você tenha concentração e precisão para mirar e acertar os alvos. Para isso, você tem apenas 5 segundos. Passado esse tempo, seu helicóptero é abatido. Nas duas primeiras vezes em que isto acontece, você é resgatado. Depois é Game Over. No começo da missão, o seu helicóptero e o de Sparks são acompanhados por outros dois de resgate. Mas logo depois, eles são derrubados e sua missão continua.

No modo Easy, você tem 50 mísseis de cada tipo (ar-ar e ar-terra) e no Hard apenas 15 de cada. Fique esperto pois não há nenhum marcador na tela que indique a quantidade de munição. No options, você pode escolher se quer a aparição das Target Boxes, "miras" verdes que servem para mostrar os alvos. São miras utílissimas pois, como a imagem é muito granulada, fica difícil enxergar os alvos sem elas.

Quando a mira fica branca, significa que o alvo está ao seu alcance. Míssil nele!

Como a jogabilidade não é exatamente o ponto forte do game, pratique bastante a sua pontaria

No helicóptero, utilize os mísseis ar-ar contra helicópteros e os ar-terra para destruir os tanques e lançadores de mísseis. Não troque as bolas

Na fábrica, os inimigos surgem rapidamente e avançar é bastante complicado. Se você for atingido, terá que recomeçar do zero. Ficar sem munição pode ser o fim, portanto, recarregue sempre a sua arma

Trax
TM

NBA JAM TOURNAMENT EDITION Acclaim

Esporte - 1 a 4 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Os Power-up Icons deixaram o jogo mais divertido e o som melhorou pacas. Só a forma de disputar o torneio é que ficou estranha.

TOURNAMENT EDITION

A segunda versão arcade do NBA JAM da Midway praticamente não rolou no Brasil e pouquíssima gente debulhou. Mas pelo menos a versão cartucho está pintando em grande estilo: o game está saindo oficialmente aqui para Mega, junto com o lançamento mundial (foi dia 23 de fevereiro). A nova versão traz bolas de fogo, bombas e outras loucuras, som melhorado e gráficos nem tanto. Michael Jordan e Magic Johnson continuam de fora, mas o jogo traz mais de 100 enterradores de primeira linha. Fora os personagens secretos que deverão pintar. O game é uma farra só e quem curte basquete na telinha precisa conferir. Prriiii!

Com a possibilidade de gravar recordes, acabou aquele papo furado de quem é o melhor. Só vai para a tabela quem merece

Enterradas assim nem o craque Air Jordan dava. Não se esqueça do lenço para enxugar a baba!

COMANDOS

O JOYSTICK TEM VÁRIAS CONFIGURAÇÕES, EXPERIMENTE ESTA:

A	Passa / Rouba a bola
B	Arremessa / Bloqueia
C	Turbo

★ Antes de encarar um joguinho é legal dar uma treinada no Practice

★ Nos intervalos rolam estatísticas parecidas com as dos jogos de verdade. Se quiser você pode trocar de dupla. Beleza!

OPÇÕES TRADICIONAIS

O menu principal traz agora o **View/Delete Records**, que permite ver e apagar recordes de até 15 jogadores. O resto das opções se manteve inalterado. São 5 regulagens para a velocidade do cronômetro **(Timer Speed)** e 5 para o nível de inteligência dos adversários **(Drone Difficulty)** que, na prática, funciona como grau de dificuldade. **Tag Mode** permite controlar o outro jogador da sua dupla e em **Computer Assistance,** o computador dá uma força e torna a partida mais competitiva. No pé da tela, você aciona o **Special Feature Menu.**

OPÇÕES NOVÍSSIMAS

As novidades que mais chamam a atenção no cart são as opções da tela **Special Features Menu,** no pé da tela tradicional de Options. Nela você ajusta o tempo em que a sua equipe pode ficar com a posse de bola até arremessar (**Shot Clock** – de 5 a 24 segundos), a duração dos quartos (**Overtime** – de 1 a 3 minutos) e altera a velocidade dos jogadores (**Juice Mode**).

Optando pelo **Tournament**, os outros ajustes voltam ao normal: Shot Clock em 24 segundos, Overtime em 3 minutos e Hot Spots, Powerup Icons e Juice Mode em off.

ITENS DE POWER-UP

Dentro do Special Features Menu, você aciona ou não os Power-up Icons. São a grande farra do game. Saque alguns deles. Há outros pra você descobrir.

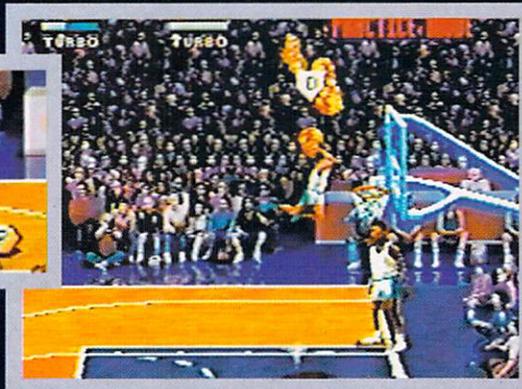
JOGADOR BEEP-BEEP

Passe pelo item S (Speed). Ele aumenta temporariamente a velocidade do jogador. O cara corre feito um Papaléguas.

BOLA EM CHAMAS

O item F (Fire) faz a bola pegar fogo e descer queimando a rede.

SUPER-ARREMESSOS

São os Hot Spots. Eles pintam na tela como estrelas com um número dentro. Arremessando dali você ganha os pontos indicados.

BOMBA NA QUADRA

Você passa pelo item B (Bomb), mas são os adversários que se ferram. Dá efeitos diferentes.

BASQUETEBOL ARTE

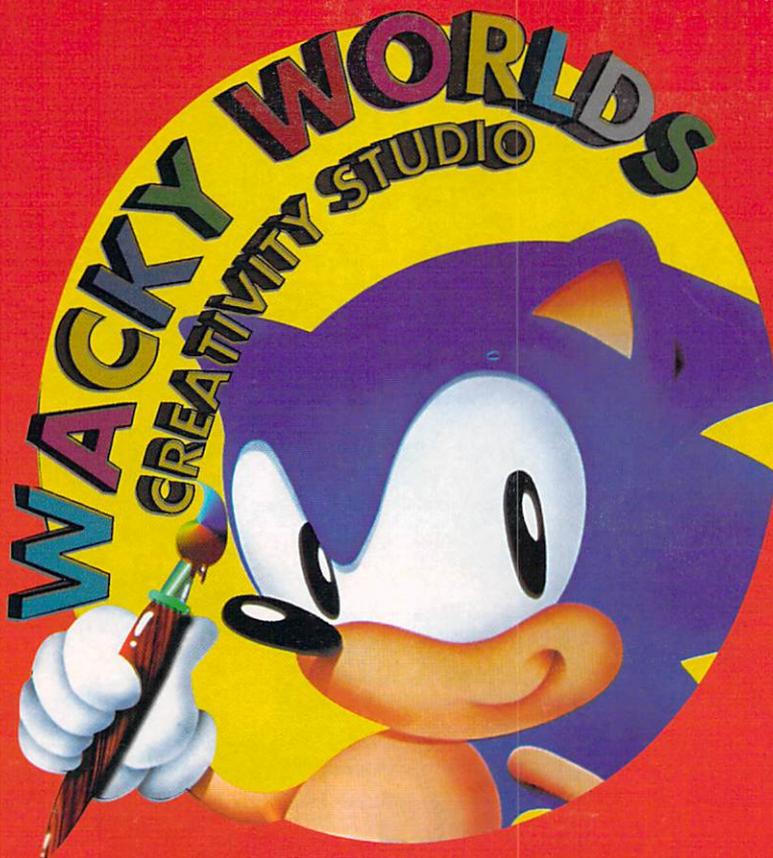
Os jogos continuam arrasadores, com lances inimagináveis no basquete de verdade. O segredo está no Turbo, responsável por pulos de 4 metros e enterradas que até quebram a tabela. NBA Jam não respeita muito as regras: faltas não são marcadas e você deve jogar duro, com direito a empurrões e cotoveladas. Jogando a dois, escolha entre **Team Game** (dois jogadores na mesma equipe) ou **Head to Head** (para uma dupla cada um). Com o adaptador para 4 joysticks (Team Player), cada jogador controla um atleta.

+ JOGADORES

Este NBA Jam Tournament Edition traz algumas inovações visuais, como as cores dos garrafões, que agora são variáveis. Também aumentou o número de jogadores disponíveis: agora são mais de 100. Desta vez, cada equipe da NBA entra com 3 atletas que podem ser combinados em 6 duplas diferentes. O legal é que dois jogadores podem escolher a mesma dupla e, se quiserem, podem dar uma treinadinha antes no velho e bom modo Practice. O que ficou um pouco esquisito foi a forma de disputa do torneio. Depois de cada partida pinta o Game Over. Aí você tem que recomeçar e novamente colocar suas iniciais. Feito isto, o game dá o seu resultado anterior e indica o próximo adversário. Very strange!

WACKY WORLDS CREATIVITY STUDIO/Sega

Infantil - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

Wacky Worlds é uma excelente alternativa no ainda escasso mercado de games infantis. O game oferece diversão de primeira com um esquema bem simplificado

Que os pirralhinhos adoram videogame, todo mundo sabe. Também não é novidade nenhuma que geralmente eles não entendem a dinâmica de jogos complicados e ficam pentelhando os irmãos mais velhos em busca de dicas. O que você não sabe é que a Sega acaba de lançar um cart que é perfeito para os pequenos, Wacky Worlds. Nele, os baixinhos vão encontrar a diversão perfeita que eles tanto procuram, de uma maneira clara e fácil. Para completar, o porco-espinho mais amado do planeta é o astro aqui: sim, Sonic voltou!

BANDEJA DAS LUVAS (parte baixa da tela)

Caixa de música - Abre a tela da máquina de música. Assim você tem acesso aos adesivos musicais e pode fazer as suas músicas

Sonic - Leva você para um mundo diferente

Bomba - Serve para apagar todos os adesivos. Se mudar de idéia, peque-a novamente que eles voltam. Seja rápido, senão eles somem

Mundo embrulhado para presente - Faz com que a tela volte a ser o que era no começo

SINAIS DE TRÂNSITO:

Go - Coloca os adesivos em movimento

Stop - Congela todos os adesivos que estão se movendo

Luva escura de apagar - Ponha-a sobre um adesivo, aperte o botão que ele some

Luva de colorir (fica jogando tinta) - Coloque sobre o adesivo que aparecerá a tábua de pintura

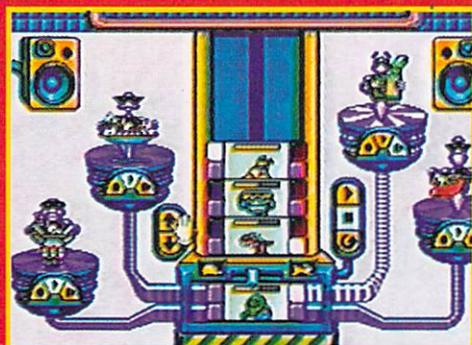
Luva mágica (azul) - Faz os objetos se moverem ou emitirem sons estranhos

No começo leve Sonic para um dos mundos malucos

CRIANDO CENÁRIOS E MÚSICA

Wacky Worlds tem 6 mundos com motivos diferentes: Planeta Sci-Fi, Reino do Conto de Fadas, Cinema Monstro, Ilha do Safari, A Casa dos Brinquedos e Debaixo do Mar. Cada mundo com um livro de adesivos que você usa para criar cenários e pintá-los como quiser. Também dá para entrar na tela de músicas, para ter acesso a outros livros com adesivos musicais. Assim, você cria suas próprias músicas. O esquema é simples: usa-se apenas o Direcional (para carregar os objetos) e um dos botões para pegar e soltar objetos, folhear livros, puxar bandejas e assim por diante.

BANDEJA DOS ADESIVOS (no alto da tela)

1 - Livros dos mundos malucos
2 - Livro aberto de adesivos

Na máquina de música, você mistura adesivos e cria músicas. Pode ainda modificar o andamento, ligar ou desligar os músicos e muito mais. Dê uma fuçada para descobrir mais sobre ela

CLAY FIGHTER 2 - JUDGMENT CLAY
Interplay

Luta - 1 a 8 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Engraçado e alto astral, o game tira uma com os SSF's e MK's da vida. Ficou faltando um chefão final

COMANDOS

A	Chute médio
B	Chute
R	Chute forte
Y	Soco
X	Soco médio
L	Soco forte

★ Entrando no Versus Mode, escolha de 1 a 5 para controlar a perda lenta ou rápida de energia. O nível 5 arrasa

★ Todos os bonecos têm trejeitos engraçados e fazem caras e bocas. Um charme

É difícil fazer jogos de luta com alguma inovação. Mas como a Tradewest conseguiu (Battletoads in Battlemaniacs) e a Midway arrasou (MK), a Interplay resolveu tentar e produziu Clay Fighter, lançado em 94, um game super divertido. Agora, a história chega à terceira versão e mantém três dos personagens originais junto com cinco novos bonecos. As animações das massas são perfeitas, som muito bom e telas, com direito a escolha de cenário. Só de sacanagem, o cart tira uma com Terminator 2 no título!

SERES DE ARGILA

Um meteoro de cor púrpura caiu em Mudville. Testemunhas afirmam que viram uma nave nas proximidades do local da queda e que de dentro dele saiu uma criatura vestindo um jaleco com a inscrição: "Dr. Kiln, cientista extremamente louco". Logo depois, também saíram do meteoro invocados guerreiros de argila. Aí começou a confusão. E o motivo: todos querem ser os donos do lugar. Quem vencerá?

São oito personagens pra escolher. Cada um mais pirado que outro

3 MODOS

O cart tem três modos de luta. O Versus Mode, que são disputas de três rounds com tempo determinado ou infinito onde você escolhe seu lutador. No Tournament, rolam disputas com classificação e eliminatórias. Já o Game Start é semelhante ao Versus Mode, porém sem a escolha de personagens (o computador é quem faz isso) e o jogador deve chegar ao final. Em nenhum dos modos pintam chefes malucos. Uma pena!

No Tournament rola a grade de classificação por eliminatórias. De um a oito camaradas podem jogar

A tela do Options tem as opções costumeiras: nível de dificuldade, velocidade do jogo, tempo dos rounds

TOURNAMENT
PLAYERS: 1
SIZE: 8 SLOTS
TYPE: DBL ELIM
CHAR. SEL: MAN
ARENA SEL: RND
EXIT

BLOB

É o lutador mais engraçado. O cara se acha o tal.

Cortar no meio - ← 2 seg. → + soco

Foguete - ↓ 2 seg. ↑ + chute

Cuspir massinha - ↓ ↘ → + soco

TINY

É o musculoso da turma. O rei da luta-livre.

Corrida com soco - ← 2 seg. → + soco

Bolinha baixa - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Bolinha alta - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + chute

OCTO

Este polvo esquisito tem energia para iluminar uma ilha.

Estrela - ← 2 seg. → + soco

Disco-estrela - → ↘ ↓ ↙ ← + chute

HOOPY

Coelhão metido a Rambo, adora conversar com seus músculos.

Superpulo - → ↓ ↘ + soco

Cenoura-rang - ← 2 seg. → + soco

Girada com pulo - ↓ 2 seg. ↗ + chute

FROSTY

Saiu do exílio em um iceberg e quer pôr todos numa gelada.

Superpulo - ↓ 2 seg. ↑ + soco

Jogar massa de gelo - → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + soco

Bola-cabeça - ← 2 seg. → + soco

NANA

Literalmente um banana, ela adora o sol e a Jamaica.

Rasteirão - ↓ 2 seg. ↑ + chute

Rodela de banana - ↓ ↘ → + soco

GOOGOO

Bem malandrinho, adora e leite e mulheres. Com esse nome...

Superpulo - → ↓ ↘ + soco

Mamadeira - ↓ ↘ → + soco

Engatinhar - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

KANGOO

A representante fêmea é doce e rápida. Só quer proteger a cria.

Superpulo - → ↓ ↘ + soco

Corridinha - ← 2 seg. → + soco

Multibraços - soco várias vezes

BRUTAL PAWS OF FURY
Gametek

Luta - 1 ou 2 jogadores

Você demora pra caramba para memorizar os golpes, mas os efeitos de cada um mudam pouco. Uma chatice

COMANDOS

L	Soco forte
Y	Soco médio
X	Soco fraco
R	Chute forte
A	Chute fraco
B	Chute médio

★ Na versão de Sega CD aparecem dois personagens secretos: o crocodilo Karatê Croc e a toupeira The Pantha. O chefe nas versões Mega e SNES é Dali Llama

★ São 13 níveis de dificuldade, indicados na tela de Options pela cor do cinto. Escolha ainda o número de rounds

★ Jogando contra o computador ou com um chapinha, o modo é sempre o Head to Head, de combates por rounds

Um game de luta diferente: sem sangue e com um astral de Bruce Lee. Brutal - Paws of Fury é brutal só no nome: tem um ritmo zen, com música suave e cenários tipo Horizonte Perdido. Tentando facilitar sua vida, a Gametek resolveu dar na tela os comandos dos golpes, à medida que você avança no jogo. Mas é preciso memorizar do mesmo jeito. Os personagens são sete animais e os combates têm pique de pura arte marcial. O game já saiu para o Sega CD e Mega Drive.

MUITOS GOLPES

Cada personagem tem golpes diferentes e apenas o Taunt (A+B) é igual para todos. À medida que vence lutas, você ganha passwords com novos golpes. Acompanhe as porradas de alguns personagens.

E anote também senhas para golpes completos de outros dois personagens. Ah! Não jogamos com Kendo Coyote, que tal você descobrir os seus golpes?

Tai Cheetah - Bola, C, +, C, triângulo, B, bola, bola, C,H, 8, C, triângulo.

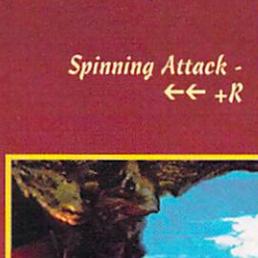
Ivan - Bola, G,P,B,Y, bola, Q, bola, C, F, 8, H,G

RHEI RAT

Knock out Punch - A+B+R

Face Pull - ↓ →

Frenzy Attack - ← ↓ + R
Neck Choke - A + R
Tsumai Kata - R 2 seg +A, A
Lighting Fury Kata -B 2 seg + B, B, B
Burzerk! Kata - A 2 seg, B, A

ROXY FOXY

Spinning Attack - ←← +R

Rolling Attack - ↓→

Whiplash Kick - R + A
Kuntao Kata - A + B + R
Call of the Lotus Kata - R + R + R

PRINCE LEON

Roar! - ↓ → + A

Powerchord - ← ↓ →

Bite - A + R
Swim Attack - → ↓ ←
Wild Side Kata - B 2 seg, B + B
Race Within Kata - B + R, B + R + A
Leon Experience Kata - A 2 seg, R, R, R, R

KUNG FU BUNNY

Scissors Kick - R+A

Devil Kiss Kata - →↓←

Hi Flask Kick - ↓ + B, B
Flash Kick - A 2 seg+R + R
Double Flash Kick - ← ↓ →
Dance of Death Kata - B 2 seg, B, B
Iron Kata - R 2 seg, R + R

NEWMAN-HAAS FEATURING NIGEL MANSELL
Acclaim

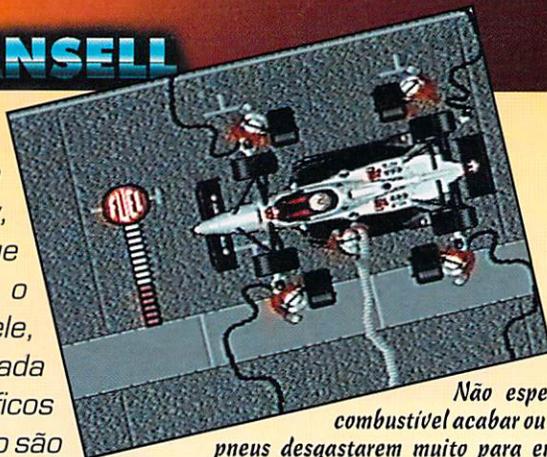
Corrida - 1 ou 2 jogadores
16 mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

É uma pena a ausência do clássico circuito de Indianápolis. Além disso, o desafio é muito fácil.

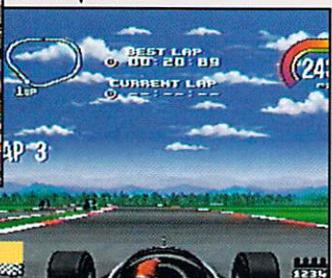
COMANDOS

A	Freia
X	Acelera
COM CÂMBIO MANUAL	
R	Aumenta a marcha
L	Reduz a marcha

Nigel Mansell é o único piloto na história do automobilismo a ganhar, consecutivamente, o campeonato de Fórmula 1 e o de Fórmula Indy, sendo este título na primeira temporada em que participou. Este game saiu recentemente para o Mega e agora está disponível para o SNES. Nele, você pilota o carro do Leão em sua temporada vitoriosa na Indy. As únicas diferenças são os gráficos e a jogabilidade, melhores no SNES. Mas nem tudo são flores: cadê a inclinação nas curvas dos circuitos ovais?

Não espere o combustível acabar ou seus pneus desgastarem muito para entrar nos pits. Vá logo pois a galera trabalha rápido

MODOS E OPÇÕES

Você corre sozinho, contra um amigo ou contra o computador que controla o carro de Mario Andretti, companheiro do Leão na Newman-Haas. As corridas podem ser simples (single race) ou campeonato inteiro (full season) disputado nos 15 circuitos do game. Você tem 2 modos de jogo: Arcade e Simulation. No primeiro, as corridas são mais simples e curtas. Já em Simulation, há muito mais realismo, com as bandeiras da categoria e ajustes nos carros. Nas opções, você determina os indicadores do painel, escolhe o tipo de câmbio e outras coisas.

Em 1 Player Split, você corre contra o Mario Andretti. Faça o cara comer poeira!

Antes das corridas rola a classificação (Qualifying) com duas voltas. Pise fundo!

ACERTANDO O CARRO

As regulagens devem levar em conta o seu estilo de pilotagem e o traçado do circuito. Os freios, por exemplo, são mais exigidos em pistas mistas do que em ovais. São reguláveis ainda as asas, os pneus e as suspensões. Em Tech, visualize as forças físicas e aerodinâmicas depois dos seus ajustes.

Se você não estiver seguro do seu desempenho, dê uma passadinha no Practice

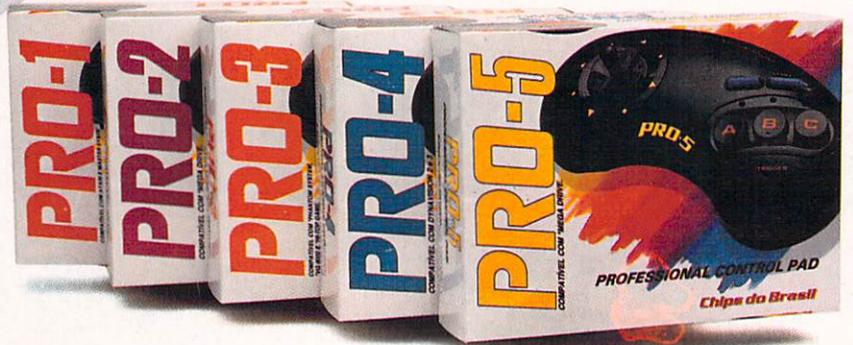
Tech mostra o resultado das suas regulagens. Melhor do que isto só num túnel de vento!

Vencendo o campeonato, rola uma animação com a retrospectiva dos seus resultados. Fora o congratulations...

UMA EQUIPE CAMPEÃ

A equipe em que Mansell sagrou-se campeão na F. Indy, a Newman-Haas, é de propriedade do empresário Carl Haas e do ator, produtor e diretor de cinema, Paul Newman. Nesta foto histórica, Mansell posa entre os dois. Paul Newman é o da esquerda.

Crédito foto: Jeff Christensen/ Gamma

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - EETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - ***SÃO PAULO - ABCD*** - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - ELETROFIL - G.G PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL. DIGITAL - REL. RUBI - S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.B BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - ÁUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX - FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F. PIO - H. VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

TINY TOON WACKY CHALLENGE
Konami

1 ou 2 jogadores
Aventura

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

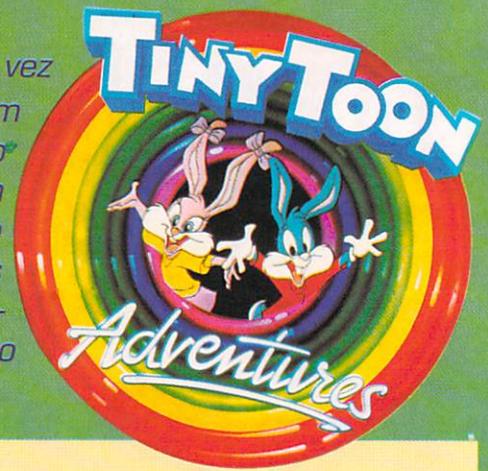
O cart é um tira-teima. Tem carinha de boboca, mas não é. É conferir e gostar

★ **Ainda rolam provas de arremesso de disco, levantamento de peso e outras**

★ **Algumas provas têm mais de uma tentativa. Observe o marcador de pontos no pé da tela**

★ **O joystick turbo é uma boa, principalmente na prova de levantamento de peso**

★ **Se quiser começar no nível Normal use a password Coiote, Papaléguas e Max**

Iuupiii, Olha a turma de Tiny Toon, galera! Desta vez Perninha, Lilica, Roico-Rói e Plucky disputam um torneio, tipo Olimpíadas, organizado pelo carrancudo Max Montana. São várias disputas apresentadas em grande estilo por Presuntinho, que só atua como mestre de cerimônias. Os cenários são supercoloridos e as músicas lembram as gincanas escolares. Atenção, marmanjos: não é preciso jogar escondido do irmãozinho, não, tá?

ALTO ASTRAL
O game é divertido e inovador. Vencendo uma prova, você passa para outra. Mas, se não atingir a qualificação (número de pontos que varia conforme a prova), você dispõe de três Continues. Além disso, algumas provas dão mais de uma tentativa. Nesses casos, somam-se os pontos. Não conseguindo é Game Over. Cada tipo de prova tem seus próprios comandos, mas basta apertar X após a apresentação para ver o joystick na tela.

DESAFIO DIFERENTE
Todas as provas são engraçadas e é legal curtir a expressão de cada personagem, ganhando ou perdendo. Você começa no nível easy. Se consegue passar, ganha a password para provas no nível normal e depois no hard. De um nível para outro, algumas provas são novas e outras se repetem variando apenas no número de pontos necessários para a qualificação.

SORVETE AO ALVO
O objetivo é acertar a cara do Max e evitar o símbolo com X, que tira pontos do seu marcador. O rostinho da Felícia vale bônus. No easy você precisa de 250 pontos para qualificar-se nesta prova.

Movimente a mira com o Direcional e use A ou B para atirar o sorvete

VÔO
Outra prova desconhecida. O personagem vai tomar impulso numa rampa e depois voar seguindo um pequeno teco-teco e pegando bolas. Use Y ou X para levantar vôo e A ou B para frear

O objetivo é cair sobre a mansão do Max...

ELÁSTICO
Uma prova muito original. Dispare com força e, ao avistar a placa de 40 milhas, comece a frear para não cair no buraco. Com o ↓ você solta o elástico, (somente quando o marcador circular no alto da tela estiver no vermelho), e com A ou B corre. Aperte ↓ novamente para frear.

Os pés vão ficar fervendo mas vale a pena. Se você for bom, vai parar em cima

SALTO COM VARA
A mesma prova olímpica. Observe o marcador de ângulo no alto da tela à esquerda. Segure ↓ até atingir um bom ângulo e depois solte. Aperte A ou B para correr.

Quando estiver no alto, pegue as estrelinhas, de pontos. Para cair, siga a seta que pisca no canto superior direito

Perninha se estatela na parede! É no que dá pular num ângulo de 90 graus!

CORRIDA COM OBSTÁCULOS
Salte os obstáculos e desvie de outros para ter um bom desempenho. Use A ou B para pular e Y ou X para correr

Antes de começar a jogar, teste todos os personagens, pois durante o game não dá pra trocar. Aqui você confere as habilidades do Plucky

ESQUI NA NEVE
Esta prova é o marco para a segunda bateria de provas, já no Modo Normal, e agora com pontuação maior. Pule usando A ou B.

Atrapalhe os concorrentes pulando sobre eles. Evite os buracos e pule as placas de interrogação

EU A
JOVEM PAN
JP
JOVEM PAN SAT
TODO MUNDO OUVE

ROBOCOP VERSUS

Se você passou 94 se mordendo de inveja da galera do Mega e do SNES por causa deste cart, prepare os rojões: a versão do Master chegou e está bem próxima das originais. A Virgin explorou toda a capacidade do console e o resultado é um dos melhores para 8 bits dos últimos tempos. Na trama, Robocop enfrentará vários Terminators até chegar a Skynet, o cérebro responsável pela existência destes. Agora vá à luta, não há tempo a perder!

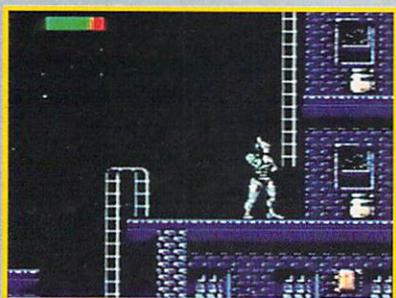
ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR
Virgin
Ação - 1 jogador

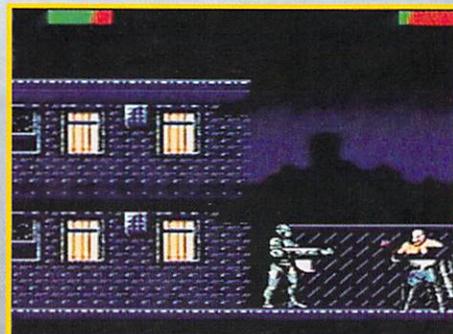
GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

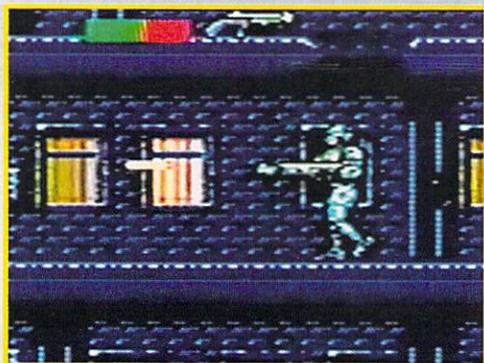
O game consegue transmitir o pique e a emoção das aventuras do Robocop.

COMANDOS

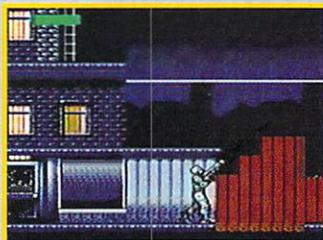
1	Atira
2	Pula

TRAINER LEVEL

Dê uns tiros nas janelas que você descola botijões para repor energia

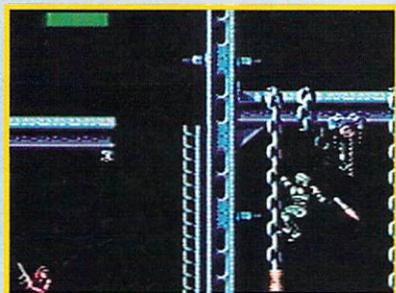
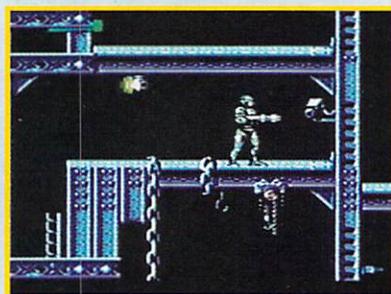
No alto do prédio você consegue o canhão. Não marque, pois se morrer você perde a máquina

Detonar o chefe é a maior moleza. Simplesmente atire sem parar. Bico!

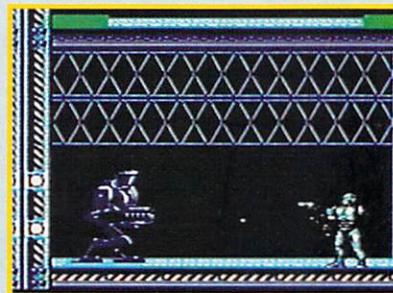
STREETS OF DETROIT

Aqui você pega uma nova arma, o lança-mísseis. Detone!

O escudo dá invencibilidade temporária enquanto pisca

Quando um refém é resgatado, o cara comemora a liberdade e sua energia é reposta

No fim da fase, entre atrás da cerca para pegar a laser, a melhor do game

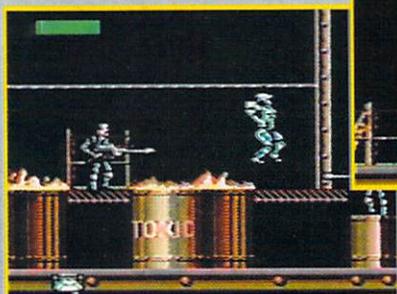
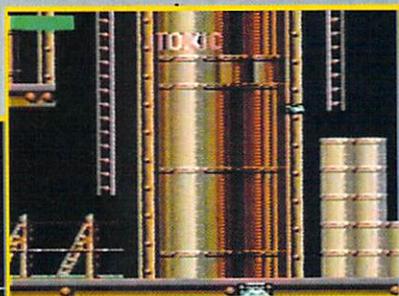
Chefe Terminator: acerte o figura 3 vezes e mande aquele abraço

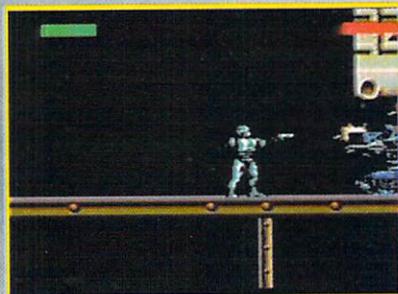
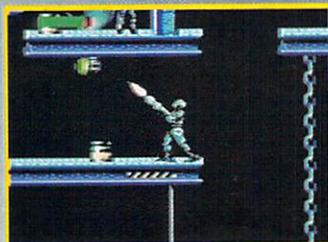
DELTA CITY UNDER CONSTRUCTION

Suba pela corrente e explore os andaimes atrás de itens

Estoure as câmeras de vídeo dos cenários. Caso contrário, não dá para mudar de fase

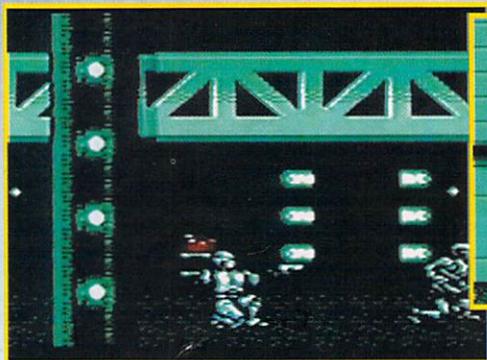
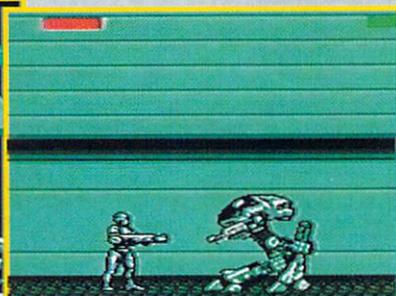
Robocop 2 é um dos chefes mais chatos. Desça o dedo e pule os raios que ele manda

S THE TERMINATOR

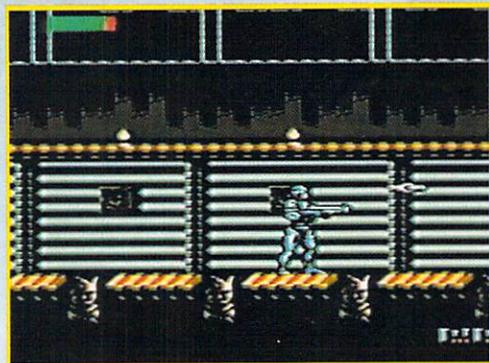
QUATRO TIPOS DE ARMAS

Você começa o game com 7 vidas e repõe a sua energia com botijões que estão espalhados pelos cenários. No início sua única arma é a pistola. Depois você descola o canhão, o lança-mísseis e a mais poderosa de todas, a arma laser. Uma coisa legal é que a munição é ilimitada mas se você morrer, perde a arma e volta com a pistola. Outros itens são o escudo que dá invencibilidade temporária e o rosto do Robocop, que é uma vida extra.

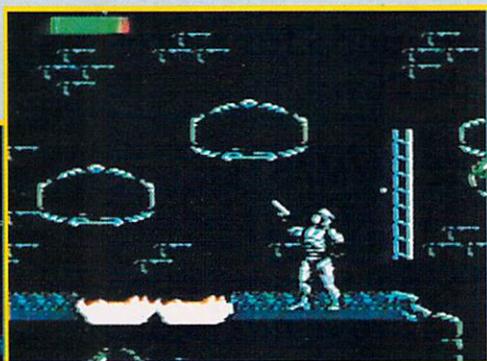
THE TOXIC FARM

Não caia nos tanques tóxicos. É morte certa.

Entre atrás deste tanque e ponha o Direcional para cima. Assim você acha uma passagem secreta

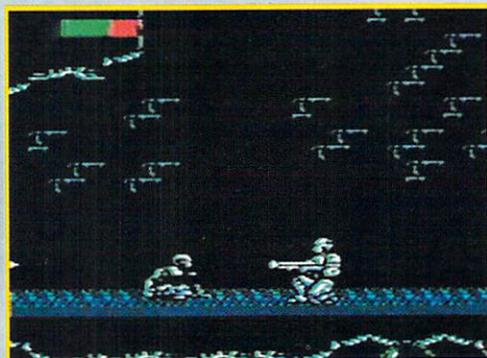
Na passagem secreta você acha vários itens. Faça a coleta! Depois você enfrenta um chefe aranha

Depois que você saiu da passagem secreta, enfrenta o chefe robô-tanque. Não esquente, apenas atire sem parar

OCP OFFICE COMPLEX

Preste atenção nestes robôs pois você precisa dar dois tiros para detoná-los.

Para debulhar o chefe ED 209, concentre seus ataques na cabeça. Depois atire nas pernas pois elas vêm para cima

UNDERGROUND COMPLEX

Nesta fase o grande perigo é cair nos vãos entre as plataformas

TERMINATOR OUTPOST

No teto há pedras que são fatais quando caem. Atire nelas antes de passar

Os buracos com um clarão dentro também devem ser evitados. Olho vivo!

UNDERGROUND BUNKER

Estes Terminators devem ser alvejados 3 vezes para darem adeus à vida

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **78**, março de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque): ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, tel (011) 810-6800. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

UMA SURPRESA DE ARREBENTAR

Preview exclusivo do arcade

STREET FIGHTER MOVIE

Agora que você já sabe, não vai ser mais surpresa

MEGA

EARTHWORM JIM

A superminhoca que conquistou até a Sega: ganhou o prêmio de melhor cartucho para Mega Drive de 94.

SNES

TOP GEAR 3000

As corridas agora rolam em planetas e o seu carro pode evoluir muito mais.

3DO

THEME PARK

Um game de estratégia que está colecionando fãs entre usuários de PCs.

GAME GEAR/MASTER

THE LION KING

O rei leão na versão que vai estar em breve nas lojas

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

GAME OVER.
MALONE
21
Jeff Malone
Atleta NBA
OLYMPIKUS
DCS

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.